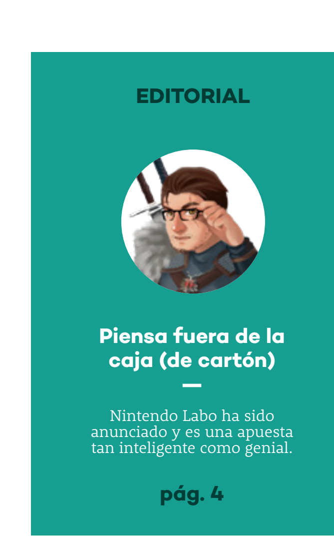
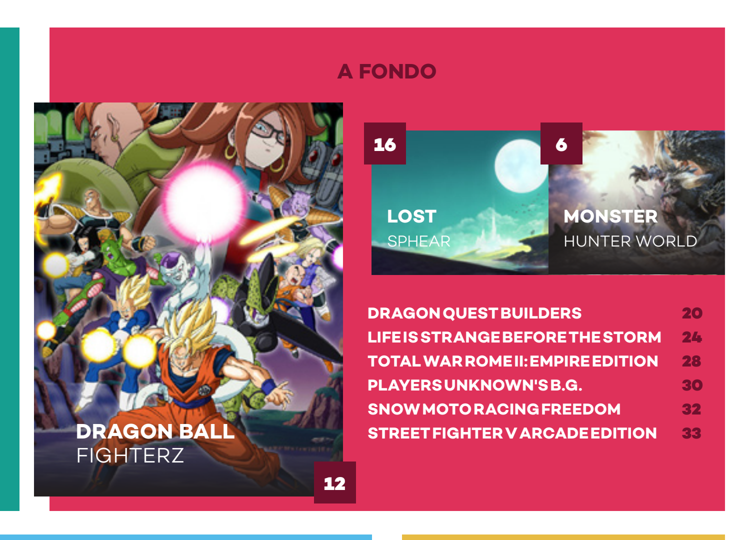

SECRET OF MANA · LOST SPHEAR · MONSTER HUNTER WORLD · LIFE IS STRANGE
GTM®
FEBRERO 2018 - # 026

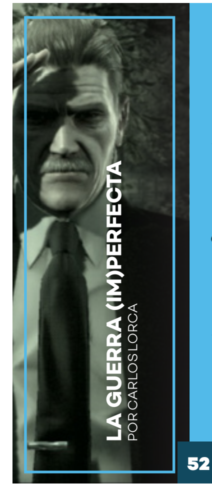

KRATOS

EDITORIAL



A FONDO





LEVEL UP!

PULSA START

COCINA GEEK

INSERT COIN



A SOLAS CON

José Altozano 'Dayo'



HACIENDO EL INDIE

LA TRIBUNA

REDACTORES

No son todos los que están, pero sí están todos los que son. Aquí tienes parte del equipo que día a día trabaja para nutrir GTM de contenido único.



Borja Ruete
@borjaruete
REDACTOR JEFE

...

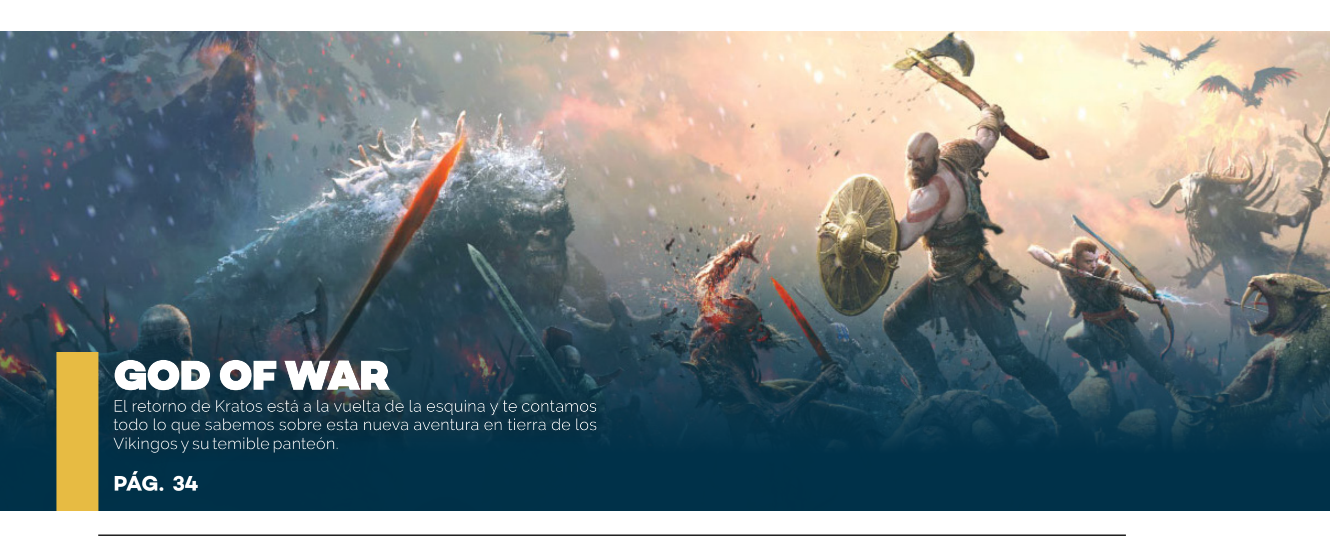
Nuestro paladín de la ortografía y férreo miembro del Credo de la Gramática. Borja es periodista, habla japonés y practica la brujería.



Juan Pedro Prat
@JuanpePrat_
SUBDIRECTOR

...

Si Kratos tuviese representación en el mundo del periodismo, sería —sin duda— 'Juanpe Krat'. Nuestro subdirector tiene fama de duro, ¡pero es un cacho de pan!



GOD OF WAR

El retorno de Kratos está a la vuelta de la esquina y te contamos todo lo que sabemos sobre esta nueva aventura en tierra de los Vikingos y su temible panteón.

PÁG. 34

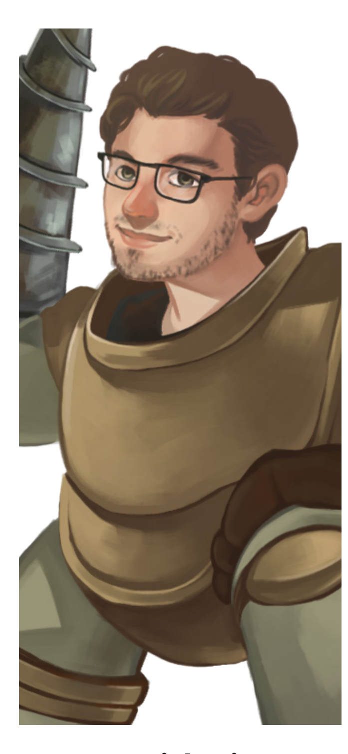
«Destruir el espíritu de un hombre es la única forma de matarlo».
—Kratos



Ángela Montañez
@AnjiMV
REDACTORA

...

Señora de lo retro y amante de todo lo que sabe a 'huesos amarillos'. Anji es una experta en temática retro y una mente brillante que siempre ofrece algo nuevo.



Daniel Rojo
@Reikar27
COLABORADOR

...

Dani es uno de esos diamantes que brillan con luz propia. Detrás de una mente inquieta, filosófica y científica se esconde un compañero ejemplar.



Miguel Arán
@MikeShinkai
COLABORADOR

...

A pesar de que es médico, su verdadera pasión es el mundo de la guerra. Miguel es una persona crítica que rechaza de lleno las corrientes de pensamiento.



LA HISTORIA TRAS DRAGON BALL

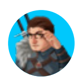
Todos conocemos *Dragon Ball*, pero pocos saben la historia detrás del manga más exitoso de todos los tiempos, donde la influencia de sus editores cambió por completo el rumbo.

PÁG. 80

EDITORIAL

Piensa fuera de la caja

(de cartón)



POR JUAN TEJERINA

Corre entre el gremio creativo una frase tan manida que ha roto todas las fronteras y se ha hecho un hueco entre la población: «piensa fuera de la caja». Seguro que lo has oído alguna vez, y no hace falta ser ningún genio para entender lo que quiere transmitir. Las mentes creativas tienen algo diferente, **piensan diferente**. Es fácil identificar a un individuo así, pues —por norma general— ofrece opiniones distintas a lo habitual. Mentalidades inconformistas que no aceptan lo establecido y buscan, de manera constante, **un nuevo enfoque** que pueda mejorar lo presente. Al contrario de lo que pueda parecer, las personas creativas no lo tienen fácil en una sociedad que castiga lo dispar. Que rechaza aquello que desafía una percepción, generalmente cómoda, de una realidad incómoda. Un mundo que teme aquello que no le es afín. Y es que no podemos obviar la cantidad ingente de «genios incomprendidos» que han muerto solos. Por lo que no nos vamos a engañar, ser creativo puede llegar a ser un problema: pues no es algo que se elija, pero sí se debe entrenar.

Ha sido anunciado Nintendo Labo y no voy a negar que aún no salgo de mi asombro. Antes de hablar del producto como tal, quisiera hablar de aquello que más me ha llamado la atención como creativo. Y es que tal vez sea difícil de comprender, pero ¿qué clase de persona podría estar detrás de un producto así? Un servidor es diseñador y ni en un millar de años mis capacidades habrían ideado algo como Nintendo Labo. Mirémoslo en perspectiva: a Nintendo Switch le va **extremadamente bien**. Cuando a un producto todo le va sobre ruedas, la tendencia es la comodidad; la búsqueda de puntos fuertes a explotar. Sin embargo, con el vien-

to a favor, en Nintendo han decidido que **no se conforman**. Que su máquina vale para *más*. Y yo me pregunto, ¿cuándo deciden que la naturaleza modular de Switch vale para *algo más* que para ofrecer comodidad al jugador? En algún momento, varias mentes brillantes se reunieron y vieron a los Joy-Con como *algo más* que un mando. En algún momento, alguien decidió que ese mando podía ser un **piano**. Un **coche**. Un **robot**. Una **casa**. Una **armadura**. Cualquier cosa **imaginable**. Y la guinda llega con algo tan sencillo como el cartón: y es que se han servido de algo tan ordinario como el cartón para crear algo extraordinario. ¿Un piano de cartón gracias a cintas reflectantes? Simplemente asombroso. Me quito el sombrero ante Nintendo, porque acaban de confirmar algo que podíamos intuir: sienten el videojuego como **algo diferente**. Y no solo eso, sino que además asumen la responsabilidad de hacer de esta industria algo que rompa con los dogmas que pesan sobre sus hombros.

Nintendo Labo es producto de una mente capaz de pensar fuera —muy fuera— de la caja (de cartón), y no queda otra que centrarnos en el producto como tal. Qué ofrece, qué busca, ¿qué necesidad pretende cubrir? Al contrario de lo que dice la opinión general: Nintendo Labo no está enfocado a los peques de la casa, sino **a las familias**. Uno de los momentos más mágicos que recuerdo de mi infancia eran aquellas tardes en las que mi padre y yo construíamos ciudades de Lego. El hecho de tener una excusa para jugar con él y verle disfrutar de verdad. Esos momentos en los que me sentía **tan unido a mi padre** se ven marcados por los recuerdos de hacer cosas juntos. Y estas memorias las veo reflejadas en Nintendo Labo. Veo un gran interés por parte de Nintendo en **romper los moldes** de la industria, en cuanto a la percepción que aún tiene la sociedad sobre el ocio electrónico.

No podemos negar que los videojuegos aún están lejos de tener una buena imagen a nivel social, y si bien es cierto que la cosa ha mejorado, queda un largo camino por recorrer. Vivimos en una época en la que los niños **viven lobotomizados** con la *tablet* de turno. Sólo es necesario ir a un restaurante para ver cómo los peques entran en *stand by* cerebral gracias a la tableta que les hipnotiza desde la mesa. Algunos incluso definen el artilugio como «mano de santo» para tener al niño calladito. Si a esto le sumamos los nuevos ritmos de vida, nos encontramos con que los peques ya no juegan como jugábamos nosotros. Con que hay un pequeño **componente mágico** que se está perdiendo en detrimento de la tecnología. Y es que ahora los niños prefieren una *tablet* a blandir una espada (regla de plástico), un escudo (lámina de cartón) y salir a explorar el mundo (sin salir del jardín). Y esto es importante, porque **esos momentos alimentan la imaginación** de los pequeños. Y la imaginación es **el motor de la creatividad**, elemento que da pie a todo este texto.

Veo en Nintendo Labo una apuesta por rescatar aquellos momentos de la infancia que la propia industria del ocio electrónico amenaza con erradicar. Una demostración de que **no se puede luchar contra el avance tecnológico**, pero sólo hace falta un poco de creatividad para compatibilizarlo con otras formas de divertirse que pongan en marcha otras capacidades.

Nintendo Labo está creado **para las familias**. Para que tengan una excusa para reunirse y realizar juntos una actividad que no exija salir de casa. Que los niños vuelvan a vivir **esa magia** de sentir que una lámina de cartón puede ser —literalmente— cualquier cosa. Esa magia que quizás los adultos ya hemos olvidado, pero que sigue fluyendo. Y es que, según palabras de periodistas que han podido probarlo, la sensación de pulsar una tecla de cartón y escuchar una nota musical **se antoja mágica a los ojos de un adulto**. ¿Qué no sentirá un niño? Quién sabe, quizás ese piano de cartón sea el primero de un muchacho que acabará llenando un auditorio. Quizás esa armadura con poleas encienda la llama de una joven que dedique su vida al desarrollo de exoesqueletos que cubran las necesidades de nuestro futuro como ancianos. Quizás esos momentos se conviertan en los recuerdos de un futuro redactor de videojuegos. **¿Y se lo vamos a negar?**

Soy consciente del escepticismo por parte del sector más radical de jugadores, pero no tengo nada que decir para ellos. Las aspiraciones de Labo son otras. Una apuesta para que los peques **vuelvan a jugar en familia**, a experimentar sensaciones con el tacto, a poner en marcha sus capacidades creativas, a desarrollar **sus habilidades manuales** y a dar rienda suelta a su imaginación. Todo ello, sin renunciar al implacable avance de la tecnología. Este producto es para vosotros, papás y mamás. Si tenéis una Switch en casa, estáis invitados a ver cómo lo más ordinario es capaz de avivar **el brillo más extraordinario** en los ojitos de aquellos que siempre os mirarán con la admiración del que se mira a sus padres. ■



MONSTER HUNTER WORLD

—

Desarrolla: Capcom
Distribuye: Koch Media
Precio: 64,99€
Lanzamiento: 26 de enero de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano



ANÁLISIS

MONSTER HUNTER WORLD

POR **MARC** ARAGÓN

PS4 · XBOX ONE · PC

La saga *Monster Hunter* es una de las más respetadas y exitosas de Japón. Con más de 40 millones de juegos vendidos en casi todas las plataformas (tanto de sobremesa como portátiles) ahora llega con una nueva entrega que espera conseguir la atención de todo ese público que la ha mirado con cierto reparo, pero sin defraudar a sus fans más antiguos. **La presente entrega ha recibido un lavado de cara.** Una serie de cambios destinados a hacerlo más accesible, más *user-friendly*. Por supuesto, siempre habrá usuarios que se tomen todo cambio en sus sagas favoritas como una afrenta personal, pero os puedo asegurar que *Monster Hunter World* sigue **siendo un enorme dinosaurio enfadado y sin piedad.**

Comenzamos en un barco. El quinto de una flota de exploradores que se dirige al Nuevo Mundo, al que por razones desconocidas están emigrando los dragones ancianos. **Con el fin de investigar el asunto, las expediciones han creado el pequeño poblado al que nos dirigimos.**

Conocemos a algunos personajes, creamos nuestro avatar y el de nuestro camarada (un adorable gato que podemos personalizar) y nos preparamos para la aventura, que comienza con nuestro navío siendo destrozado por un enorme ser con aspecto de volcán que, probablemente, ni siquiera se haya dado cuenta de nuestra presencia. Ya a salvo en tierra firme, dedicamos un par de segundos a recordar a nuestros camaradas caídos y ponemos rumbo al único lugar seguro de la isla, **Astera**.

POR MARC ARAGÓN



NUEVO MUNDO, NUEVAS REGLAS... **Y MONSTRUOS**

Monster Hunter se actualiza. Suaviza algunas mecánicas y perfecciona su propuesta para que tanto novatos como veteranos se sientan en casa. Un título que mantendrá enganchados a todos los fans del género JRPG

Durante los primeros tramos de la partida (que pueden ser fácilmente entre 5 y 10 horas) el juego nos guiará por sus mecánicas mediante los clásicos tutoriales típicos del género JRPG. **Estos textos son bastante claros y no abusan de nuestro tiempo.** Cada palabra que leamos es importante, ya que existen decenas de detalles y conceptos en los que podríamos no reparar y que resultan cruciales para superar los desafíos con éxito. Debemos aprender a cazar como auténticos profesionales.

Uno de los primeros cambios de esta entrega aparece en la pantalla como un pequeño enjambre de luciérnagas, llamadas Lafarillos, que nos harán las veces de brújula mientras recorremos los escenarios. Resaltarán cualquier elemento de interés que se encuentre a nuestro alrededor y nos guiarán hacia los rastros de los distintos monstruos que pueblan el Nuevo Mundo. **Esta incorporacion puede resultar demasiado intrusiva para algunos,** los lafarillos son muy vistosos y revolotean por nuestra pantalla constantemente; lo que puede llegar a cansar fácilmente y no hay forma de desactivarlos. Sin duda son de gran ayuda para los nuevos jugadores, pero una vez conocemos el aspecto de las distintas plantas, rastros y demás, se disfrutaría más de la caza sin su ayuda.

Antes de intentar derribar a nuestro primer lagarto gigante, deberemos hacer parada en Astera, el pueblo que hará de eje central durante nuestra partida. Los cazadores de las flotas que nos precedieron construyeron Astera con los materiales que tenían más a mano —la madera de sus barcos— y poco a poco fue convirtiéndose en un bastión. Aquí encontraremos todo lo que un cazador necesita, como la forja, la cantina o el almacén de recursos, **pero el motivo principal para volver a este pequeño asentamiento será alistarnos para las misiones.** Sin prisa, los distintos personajes nos van introduciendo los diferentes tipos de misión que podemos emprender, y lo hacen así porque la cantidad de variaciones puede ser abrumadora.

Aparte de las misiones principales de la historia (llamadas encargos) tenemos las opcionales, las investigaciones, los eventos y las submisiones. Un buen montón de quehaceres que se nos acumularán si no vamos encargándonos de ellos. La parte positiva, es que **tenemos todo ello muy bien organizado en nuestro diario de cazador** y, cuando entendemos cómo está todo distribuido, es fácil y rápido moverse por los menús. Además, podemos activar y desactivar aquellos encargos que no nos apetezca hacer o no podamos completar en ese momento. **Cada misión sirve a un propósito,** ya sea avanzar con la trama prin-

cipal, obtener materiales con los que elaborar consumibles o conseguir elementos con los que mejorar nuestro equipo.

Tras hacernos con nuestras primeras misiones, necesitaremos un arma con la que llevarlas a cabo. Las opciones en este apartado son, de nuevo, enormes. Deberemos escoger una de las 14 que el gremio de cazadores pone a nuestra disposición. Para ello, nos las presentan con un pequeño vídeo de sus movimientos básicos y una clasificación por estrellas según su facilidad de uso. Esta elección no es definitiva. **En cualquier momento en el que tengamos acceso a nuestro baúl** —ya sea en Astera o en un campamento— **podremos cambiar nuestro equipo**, tanto armas como armaduras, **por cualquier otro.** Las 14 armas básicas permanecerán en nuestro inventario, a menos que las vendamos, para que podamos experimentar con ellas. Una mecánica que la diferencia del resto de opciones y cambia completamente su uso y la forma de jugar. En nuestro útil manual del cazador encontraremos los combos principales y una pequeña explicación de su funcionamiento, pero no todos los movimientos están registrados, por lo que la práctica y la experimentación se llevarán buena parte de nuestro tiempo.

Ya bien pertrechados y provistos de curas variadas, podemos ir a por nuestra primera presa. Para encontrarla, deberemos seguirle el rastro con la ayuda de nuestros lafarillos. Una huella, un arañazo en un árbol o una sustancia viscosa en la pared de una cueva son suficientes para ponernos sobre la pista. **Las primeras presas no nos pondrán las cosas demasiado complicadas.** Memorizar cada tipo de ataque, conocer nuestra velocidad de movimiento y las capacidades de nuestras herramientas será esencial. La auténtica prueba de fuego, el primer examen real del que estamos aprendiendo lo que el juego nos quiere enseñar y la primera presa que nos pondrá las cosas realmente difíciles, lleva por nombre Anjanath.

"DEBEMOS APRENDER A CAZAR COMO PROFESIONALES"

Si nuestro plan para enfrentarnos a esta enorme criatura consiste en acercarnos y aporrear el botón de atacar, lo único que conseguiremos será tener que emprender una vergonzosa retirada. **Para hacernos con su cabeza deberemos prepararnos a conciencia.** No sólo será necesario volver a abatir algunos de los monstruos para mejorar nuestra armadura, también deberemos aprovechar los beneficios temporales de la comida de la cantina, reconocer el terreno para identificar aquellos elementos que podamos usar a nuestro favor (como lianas en las que enredar al bicho o rocas que podamos arrojarle encima) y preparar trampas de todo tipo. **Las batallas son tácticas, frenéticas, imprevisibles y espectaculares.** Cada nueva criatura tiene sus propias costumbres y formas de atacar que podemos anular centrando nuestros golpes en las patas, la cola o la cabeza. Cuando la bestia se encuentre arrinconada tratará de huir, momento que podemos aprovechar para recomponernos. Finalmente nos llevará hacia aquellas zonas en la que tenga más ventaja.

Cuando hayamos conseguido nuestras primeras presas, será el momento de pasarse por la forja y mejorar nuestro equipo. Cada monstruo tendrá un set de armadura propio que podremos confeccionar con las partes que obtengamos tras cazarlo. El punto clave de esto es que una única presa no nos dará materiales suficientes para crear las 5 partes que componen la armadura, por lo que deberemos abatir varios animales para



PRODUCTOR

RYŌZŌ TSUJIMOTO

...

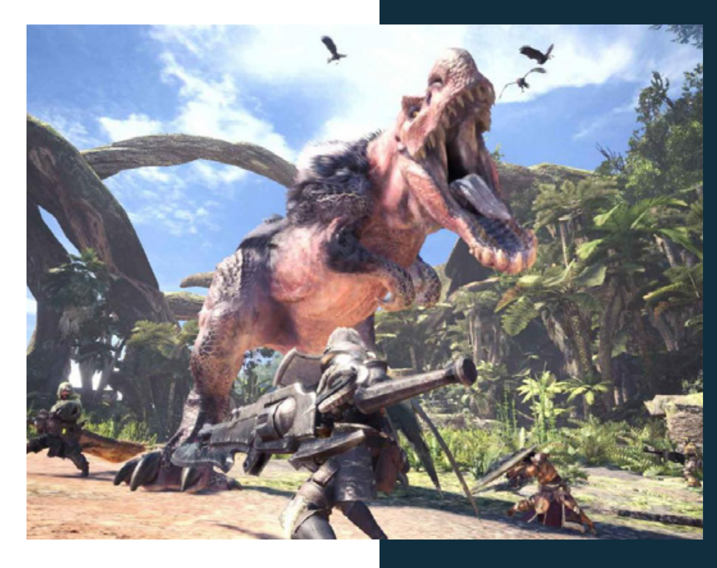
Altamente vinculado a Capcom, Ryōzō es el hijo de Kenzo Tsujimoto, CEO de Capcom; y hermano de Haru Tsujimoto, Presidente de Capcom.

—

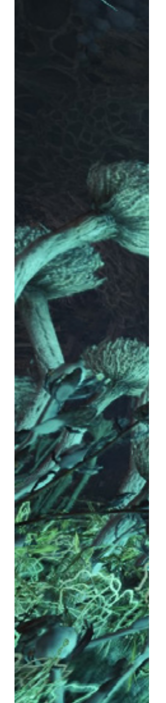
"Utilizando la última tecnología en este Monster Hunter, queríamos conseguir que hasta los jugadores veteranos se emocionasen jugándolo."

—

Se unió a la compañía como «Game Planner» en el año 1986 y la mayoría de su carrera ha estado ligada a la franquicia *Monster Hunter*.



POR MARC ARAGÓN





Explorando un nuevo mundo lleno de posibilidades

—

La isla a la que llegamos sigue siendo terreno inexplorado. En ellas encontraremos lugares tan hermosos como las criaturas que los pueblan. Cada nuevo ecosistema tendrá sus propios animales.

conseguir el set completo. **Como pequeña ayuda para conseguir los *drops* más poco frecuentes, algunas misiones nos recompensarán con materiales extra al completarlas**. Las armas funcionan de manera ligeramente diferente. Partiendo de un modelo básico, podremos escoger entre varias opciones de mejora, con distintos atributos para el daño, estados alterados o efectos elementales. No habrá una configuración de equipo superior a las demás en todos los aspectos, sino que deberemos adaptarnos a las peculiaridades de cada enemigo en concreto.

Por suerte, si se nos atraganta algún combate siempre podremos pedirle ayuda a otro jugador utilizando una bengala de auxilio. Aunque **el juego online es totalmente opcional,** todas las misiones pueden completarse en compañía, incluso las de la trama principal, sin necesidad de haberlas completado antes. **Así, avanzar y explorar este nuevo mundo con otros cazadores es más sencillo que nunca en la saga.** Eso sí, debemos tener en cuenta que el nivel de los monstruos y la dificultad de los combates escalan según aumenta nuestra cuadrilla.

Al igual que en las entregas anteriores, **nuestro avatar no cuenta con ningún tipo de progresión.** No existen los niveles, las habilidades, ni los puntos de experiencia. Podemos mejorar nuestras armas y armaduras con nuestros trofeos de caza para hacerlas más resistentes y mortales, pero lo que marcará nuestra capacidad serán nuestras habilidades como jugador. Necesitaremos horas de práctica, dedicación y paciencia. **Pese a esa capa de pintura que pretende hacerlo más accesible, este título sigue guardando muchos secretos,** algunos de los cuales serán conocidos para los cazadores más veteranos. Otros serán completamente nuevos. Estaremos constantemente en la cuerda floja, entre el amor y el odio, entre la victoria y la frustración. Queriendo dejarlo y, al mismo tiempo, deseando más.

La historia en sí no es, precisamente, su mayor atractivo. Toda ella gira en torno a los dragones ancianos y sus misteriosas migraciones, pero su desarrollo es lento y carece de giros que nos dejen con ganas de saber más. Todo el peso de la obra se concentra en la caza, en las criaturas y el entorno por el que nos movemos. A pesar del «*World*» que encontramos en el título, no se trata de un juego de mundo abierto. **La isla a la que llegamos esta troceada en distintos ecosistemas conectados mediante pantallas de carga,** pero todos están diseñados con cuidado para ofrecernos zonas intrincadas que recorrer. Los mapas son de tamaño medio, pero cuentan con varias alturas y distintas formas de moverse rápidamente entre ellas.

La saga *Monster Hunter* siempre se ha caracterizado por ser dura y exigir tiempo e insistencia por parte del jugador. Esto no ha cambiado en esta nueva entrega pese a los añadidos para facilitar el acceso a los nuevos cazadores. La zona de entrenamiento, en la que podemos practicar el uso de las armas y las distintas herramientas o los renovados tutoriales nos invitan a entrar más cómodamente en este mundo salvaje, pero tras unas primeras horas que pueden hacerse cuesta arriba, **nos esperan cientos de horas de exploración y frenéticos combates contra los espectaculares monstruos del Nuevo Mundo.** ■

"LAS BATALLAS SON TÁCTICAS, FRENÉTICAS Y ESPECTACULARES"



"UN COMBATE ESTRATÉGICO"

Algunos enemigos no son tan fieros como parecen, pero subestimar sus capacidas **supondrá nuestro fin**. La preparación y la técnica serán la clave de la victoria.



DRAGON BALL FIGHTERZ

—

Desarrolla: Arc System Works
Distribuye: Bandai Namco
Precio: 69,99€
Lanzamiento: 26 de enero de 2018
Textos: Castellano
Voces: Japonés e Inglés

ANÁLISIS

DRAGON BALL **FIGHTERZ**

POR **JUAN**TEJERINA

PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

Han tenido que pasar treinta años para que llegue a nuestras manos la entrega que **mejor representa** el universo creado por Akira Toriyama allá por 1984. Fue en 1988 cuando llegaba el título bautizado como *Dragon Ball: Daimaō Fukkatsu* y —desde entonces— ha llovido mucho.

A pesar de que hemos podido disfrutar del legendario *saiyajin* en **un sinfín de géneros**, es obvio que su presencia ha sido predominante en títulos de lucha. Y es que hemos podido disfrutar de los combates de *Dragon Ball* en prácticamente todas las consolas principales de la historia del videojuego. Con la llegada de las tres dimensiones, la franquicia apostó por dar el salto a un formato que **nunca acabó de sentarle del todo bien.** No hay duda de que los combates se mostraban dinámicos, pero no representaban **con fidelidad** aquello que disfrutábamos en la televisión o en el *manga*. Faltaba ese componente **de amor fidedigno** por la franquicia. Ese toque de cariño a la obra original, y es algo que ha conseguido Arc System Works con la entrega que hoy nos traemos entre manos.

Dragon Ball FighterZ no es solo un gran título de lucha bidimensional, que extrae **lo mejor de la experiencia** de sus creadores, sino que además es una carta de amor a la obra con la que tantos hemos crecido. Es una oda al mimo por el detalle, al **homenaje a un mito**. Y es que, como alguien dijo un día, el demonio está en los detalles: y es ahí donde el juego brilla con luz propia. Los combates frenéticos, estratégicos y accesibles están ahí, pero los ojos de todo fan sabrán ver más allá, encontrando **todo tipo de referencias sin salir del combate**. Posturas, movimientos y ángulos de cámara que ya hemos visto en la serie original quedan retratadas dentro del juego. Es, sin lugar a dudas, un reinicio para los títulos de *Dragon Ball*, y una oda a nuestros héroes favoritos.

POR JUAN TEJERINA

EL LEGENDARIO *SHONEN* VUELVE A MOSTRAR EL CAMINO

DRAGON BALL SIGUE **MARCANDO LAS REGLAS**

Goku regresa para recordarnos que *Dragon Ball* tiene mucho que decir, y que el entorno bidimensional sigue siendo el enfoque perfecto para el género de la lucha, con combates frenéticos y espectaculares

Año tras año, aparecen nuevos juegos de *Dragon Ball* que buscan dar con la fórmula correcta que revitalice el legendario *shonen* y siga sacándole partido a la creación del maestro Toriyama. Juegos de una calidad intermedia que bastaban para **satisfacer a los fans más acérrimos,** pero no acababan de perfilarse como propuestas competitivas dentro del género de la lucha. Si hacemos un repaso a su historia, la franquicia cuenta con un sinfín de títulos, y son los más recientes aquellos que más se alejan de la obra original. El entorno tridimensional no le sentaba mal, pero **alejaba las sensaciones** vividas en el *manga* o el *anime*, y esto es algo que se ha podido solucionar con un acertado regreso a los orígenes.

Hay algo que me gustaría recalcar: si quitásemos a Goku y compañía de esta fórmula, seguiríamos teniendo **un tremendo juego de lucha**, con lo que nos encontramos ante un título que hace de sus cimientos una virtud, y de *Dragon Ball* una capa de color. Esto puede parecer irrelevante, pero no lo es, pues más allá de la presencia del legendario plantel de personajes, nos encontramos con un videojuego profundo, sólido y que se presta a que los jugadores más avezados puedan **ahondar** en su sistema. Es, por así decirlo para quienes gusten de esta nueva tendencia, un **firme candidato** a figurar como *eSport*.

Lo primero que llama la atención, obviando su espectacular apartado visual, es el diseño del juego en cuanto a **accesibilidad** se refiere. *Dragon Ball FighterZ* pone a disposición del jugador un modesto plantel de 21 personajes, y digo «modesto» teniendo como punto de referencia la plantilla de otros títulos de la franquicia. Un número que en realidad **no está nada mal** y que se presta a ser ampliado gracias a la riqueza de la propia obra. Con esta plantilla inicial, los jugadores estamos invitados a descubrir **un sistema tremendamente accesible**. Los personajes comparten *sets* de movimientos, con lo que aprender a manejar a uno implica aprenderse las bases del resto. Sin embargo, lejos de caer en lo anodino, el título **sabe ir un paso más allá**: otorgando a cada personaje singularidades que lo hacen único y les diferencia del resto. Esto implica que una vez hayamos aprendido a manejarnos con solvencia con toda la plantilla, iremos descubriendo **detalles que marcan la diferencia** entre un personaje y otro; ayudándonos así a profundizar y perfeccionar nuestro estilo. Sin embargo, los jugadores que no lleguen a este nivel de detalle **seguirán encontrando un juego divertido** que les permita divertirse con total solvencia.

Considero esta decisión de diseño **un acierto**, y es que en mi caso suelo jugar siempre con un único luchador: pero ese **no es el objetivo del juego**. En esta ocasión, Arc System Works nos pide que nos embarquemos en combates de 3 contra 3, y el hecho de que los personajes compartan una misma base, hace que resulte **mucho más sencillo combinar personajes con efectividad** y sin caer en la frustración de aprenderse distintas listas de comandos.

En pleno combate, el **espectáculo** está siempre presente. Y es que el equipo no ha querido dejar pasar la ocasión de traernos el título de lucha



(basado en un *manga*) **más vistoso y espectacular** que he tenido el gusto de jugar. Todos los movimientos, ataques y efectos especiales son una maravilla visual y tremendamente recompensantes para el jugador, incluso si estás recibiendo tú la paliza.

Sus modos de juego son los que cabrían esperar, haciendo especial hincapié en la **competicion *online***, pero sin olvidar a quien goza de la experiencia en solitario. En este aspecto, el modo historia nos llevará a través de un sinfín de combates que **no supondrán ningún reto** y servirán para iniciarnos al sistema. Su argumento, como cabe esperar, es prácticamente anecdótico y no se le puede exigir mucho más. Asimismo, no faltarán los modos de práctica, aprendizaje de combos e incluso de supervivencia. Con lo que **la diversión está asegurada.**

En cuanto al modo *online*, por motivos de cierre de edición, he apurado hasta el último momento para cerrar este artículo, pero el juego **se mueve con solvencia** y ofrece lo que cabía esperar. Destacando especialmente los combates en los que tan sólo manejaremos a uno de los tres personajes del equipo.

En definitiva, nos encontramos ante un título que marcará **un antes y un después** dentro de la franquicia. Un homenaje a *Dragon Ball* que no necesita inventarse nada y **sienta unas bases** más que saludables para un futuro crecimiento. El universo de Son Goku se presta a que la plantilla siga creciendo, tal y como ocurriese en el origen de títulos como *Overwatch*. La manera en la que nos lleguen las futuras incorporaciones aún se desconoce, pero si lo hacen con la calidad demostrada, estamos ante un título que **se perfila como referente.** ■

"LA RIQUEZA DEL UNIVERSO DE *DRAGON BALL* SE PRESTA A UNA AMPLIACIÓN DE PLANTILLA"

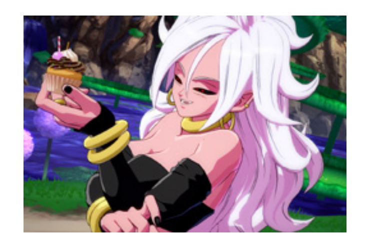
Imágenes del juego

Fidelidad máxima a la obra original

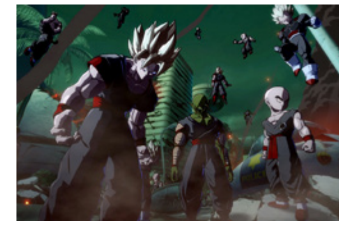
—

El apartado que hará las delicias de cualquier fan es la suma fidelidad del juego a la obra de Akira Toriyama. Con la tecnología del presente, veremos recreadas escenas grabadas en el corazón de quienes crecimos con *Dragon Ball*.









Incorporaciones de calidad
La nueva incorporación queda protagonizada por **Nº21,** una suerte de Androide que se revela como miembro de la raza «majin» e irá devorando a sus rivales para fortalecerse. ■

***Lootboxes*, pero con matices**
Siguiendo la tendencia, nos encontraremos con *lootboxes*. Sin embargo, siguen un planteamiento saludable: sólo dan recompensas cosméticas y **no se consiguen con dinero real**. ■

Camino en solitario
El modo «historia» nos permitirá enfrentarnos a un sinfín de combates contra malvados clones y **mejorar nuestro equipo** con el acceso a distintos niveles y bonificaciones. ■

ANÁLISIS

LOST SPHEAR

POR **BORJA** RUETE



PLAYSTATION 4 · NINTENDO SWITCH

De un tiempo a esta parte **me cuesta disfrutar de los juegos de rol japoneses**. Es una especie de sensación invasora que se ha introducido en mi cuerpo y que no soy capaz de desterrar, y eso que el género RPG siempre ha estado en lo más alto de mi pirámide de preferencias. Tal vez se resuma en el hecho de me esté haciendo mayor —toda posibilidad ha de considerarse—, pero cuando vuelvo a algunos productos clásicos, ese *comecome* desaparece. ¿Nostalgia quizá? Podría ser, no lo voy a negar. Aun así, me resisto a pensar que se trate de eso. Después de todo, aún vibro con títulos recientes como *Final Fantasy XV* o *Persona 5*.

Jason Schreier publica en **Kotaku** una **reflexión muy acertada** sobre *Lost Sphere*. Dice que nada más iniciar la partida, el personaje entra en una posada, una acción tan cotidiana como demandada por parte de los seguidores del género. Sin embargo, es casi como si los desarrolladores nos estuvieran diciendo: «*¡Mira, una posada, elementos clásicos!*». Y es verdad, todo está ahí: partes de *Final Fantasy*, pedacitos de *Chrono Trigger*, una pizca de *Xenogears* y un intento de cohesionar todas esas piezas, de encajarlas mediante la introducción de mecánicas propias.

El nombre del estudio, **Tokyo RPG Factory**, encaja perfectamente con el tipo de videojuego que hacen. Es como si vertieran todos los clichés del rol japonés dentro de un molde, donde cobra forma, para luego colorearlos en un intento de dar con un sello distintivo. De la fábrica a las tiendas. **Sin ser malos productos**, la originalidad brilla por su ausencia y la personalidad se diluye. *Lost Sphere* no arriesga, jugarlo supone un *déjà vu* sin pausa. Te hace preguntarte: *«¿No lo he jugado ya mil veces?»*.



LOST SPHEAR

—

Desarrolla: Tokyo RPG Factory
Distribuye: Koch Media
Precio: 49,99€
Lanzamiento: 23 de enero de 2018
Textos: Inglés
Voces: Japonés

POR BORJA RUETE

UNA HISTORIA REPLETA DE **CLICHÉS**

Los protagonistas de *Lost Sphear* son —una vez más— un grupo de niños huérfanos con personalidades arquetípicas que tienen que salvar al mundo de la destrucción.

Kanata y Lumina viven apaciblemente en **Elgarthe**, un bonito y tranquilo pueblo. El muchacho y la chica buscan a su amigo Locke, que como es habitual, ha desaparecido para protagonizar alguna travesura. La anciana de la villa pide a los dos amigos que vayan en su busca y lo encuentran desmayado y hambriento. Nada fuera de lo normal: el chico es un glotón incorregible obsesionado con la comida y el sueño. Pero las cosas pronto se complican. Cuando los chavales salen a pescar, los monstruos atacan el pueblo. De repente, donde antes se encontraba el poblado, **una espesa capa de color blanco cubre la superficie** al completo. No se puede ni entrar ni salir.

«¿Qué hacer cuando todo está perdido?» Piensan los críos. No parece haber solución, pero están cansados, muy cansados. Tras una breve discusión, deciden que lo mejor es echar una cabezada y despejar la mente. Así, Kanata cierra los ojos y se adentra en la profundidad de sus sueños. Es ahí donde aparece la figura de un viejo rey envuelto en un halo de misterio. Es también cuando **el niño descubre su poderoso don**: disolver la niebla que, como si de una sábana se tratase, guarece a las personas y lugares desaparecidos. Para eliminarla necesita ▸

Imágenes del juego









Un sistema de combate que funciona

—

El sistema de combate es uno de los elementos imprescindibles de (casi) todo JRPG. Nos acompaña durante toda la partida y es uno de los pilares sobre los que se cimientan los sistemas de juego. *Lost Sphere* apuesta por el clásico ATB, siempre asociado con la saga *Final Fantasy*. Los personajes gozan de un rango de movimiento determinado y pueden desplazarse por el campo de batalla para acercarse o alejarse del enemigo.



"LA CLAVE DE LA ESTRATEGIA"

Con ataques como los de Van, que son de largo alcance, es posible alinearse en el punto en el que confluyen varios enemigos, de manera que **el ataque golpeará a varios monstruos** en un mismo turno. Este toque estratégico da algo de frescura a un sistema que en líneas generales funciona bastante bien.

recuperar los recuerdos escondidos en objetos y enemigos. A partir de entonces arranca un largo periplo por el ancho mundo, no exento de complicaciones de todo tipo.

El argumento —narrado en perfecto inglés— parte de una base que me ha gustado, pero la ejecución y el desarrollo es poco interesante. Esto es así porque **los mismos personajes han salido de la fábrica** como si fueran piezas de montaje. Los mismo de siempre: Kanata, el protagonista bonachón, siempre dispuesto a sacrificarse por los demás; Lumina, la muchacha con cabeza; Locke, torpe y glotón; Van, misterioso y taciturno, etc.

La sencillez de la trama no tiene por qué ser un defecto, pero debe mantener al jugador atrapado. No ha sido mi caso, pues me ha provocado más indiferencia que otra cosa. Estamos ante el enésimo RPG protagonizado por una plantilla de chavales (y huérfanos, por si el cliché no era ya suficientemente evidente).

La ambientación resulta más luminosa que la de *I Am Setsuna*, algo razonable teniendo en cuenta que en el juego anterior la protagonista se dirigía hacia la muerte, como sacrificio a los dioses. Gráficamente siguen una estela parecida, con personajes de estilo más o menos *chibi*, pero con escenarios más coloridos. **Es agradable a la vista**, aunque se nota que es una producción de bajo coste. Las partituras, por su parte, vuelven al piano, pese a que el toque melancólico

"VISTOSO, PERO SIN OLVIDAR LA PRODUCCIÓN DE BAJO COSTE"

de *I Am Setsuna* desaparece para dar paso a melodías preciosistas y más variadas, también con más instrumentos. La idea de prescindir de las voces (solo aparecen durante los combates, como gritos de guerra) deja bien claro la envergadura de este proyecto. Un doblaje habría dotado a los personajes de mayor riqueza.

La obra de Tokyo RPG Factory es asequible para los que están familiarizados con el género. En cualquier caso, **se ha implementado un selector de dificultad** para que la experiencia se adapte a cualquier perfil. La dificultad puede modificarse en cualquier momento, sin necesidad de volver a iniciar la partida de cero.

Al uso de habilidades especiales y del *Momentum*, mecánica reciclada de *I Am Setsuna* que permite realizar un ataque más potente si pulsamos el botón en el momento preciso, se añaden los **Vulcosuits**. Sí, amigos, ***imechas!*** Otra de las señas de identidad de los japoneses que tantas veces hemos vivido en el género. Se equipan como armaduras y refuerzan las estadísticas de sus portadores. Por añadidura, no son exclusivas del combate, así que podemos lucirlas por el escenario y utilizar su fuerza bruta para sortear obstáculos.

En los clásicos del género había que gestionar bien el guardado de partidas. No hacerlo podía suponer la pérdida de horas de juego. De hecho, siempre recuerdo con horror aquellas mazmorras en las que casi tenías que rogar para que apareciera el ansiado punto de guardado. Tampoco me olvido de la angustia que se apoderaba de mí cuando después de numerosos combates sin posibilidad de salvar la partida, las agujas del reloj marcaban la temible hora en la que tenía que dejar la consola y marcharme a algún sitio. ¿Pero cómo demonios iba a hacerlo si mis progresos no habían quedado registrados? Ese problema ya no está presente en *Lost Sphere*. Los puntos de guardado son innecesarios porque existe la posibilidad de guardar siempre que el jugador lo necesite.

El nuevo trabajo de Square Enix queda lejos de los grandes representantes del género. Ni la historia ni los personajes pasarán a la historia, tampoco lo hará por implementar mecánicas rompedoras. Y pese a todo lo que yo pueda decir en estas líneas, **sigue siendo un producto decente** que gustará a muchos fans del JRPG. Simpaticón y poco más. ■



DRAGON QUEST BUILDERS

—

Desarrolla: Square-Enix
Distribuye: Nintendo
Precio: 44,95€
Lanzamiento: 9 de febrero de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés

ANÁLISIS

DRAGON QUEST **BUILDERS**

POR **JUAN**TEJERINA





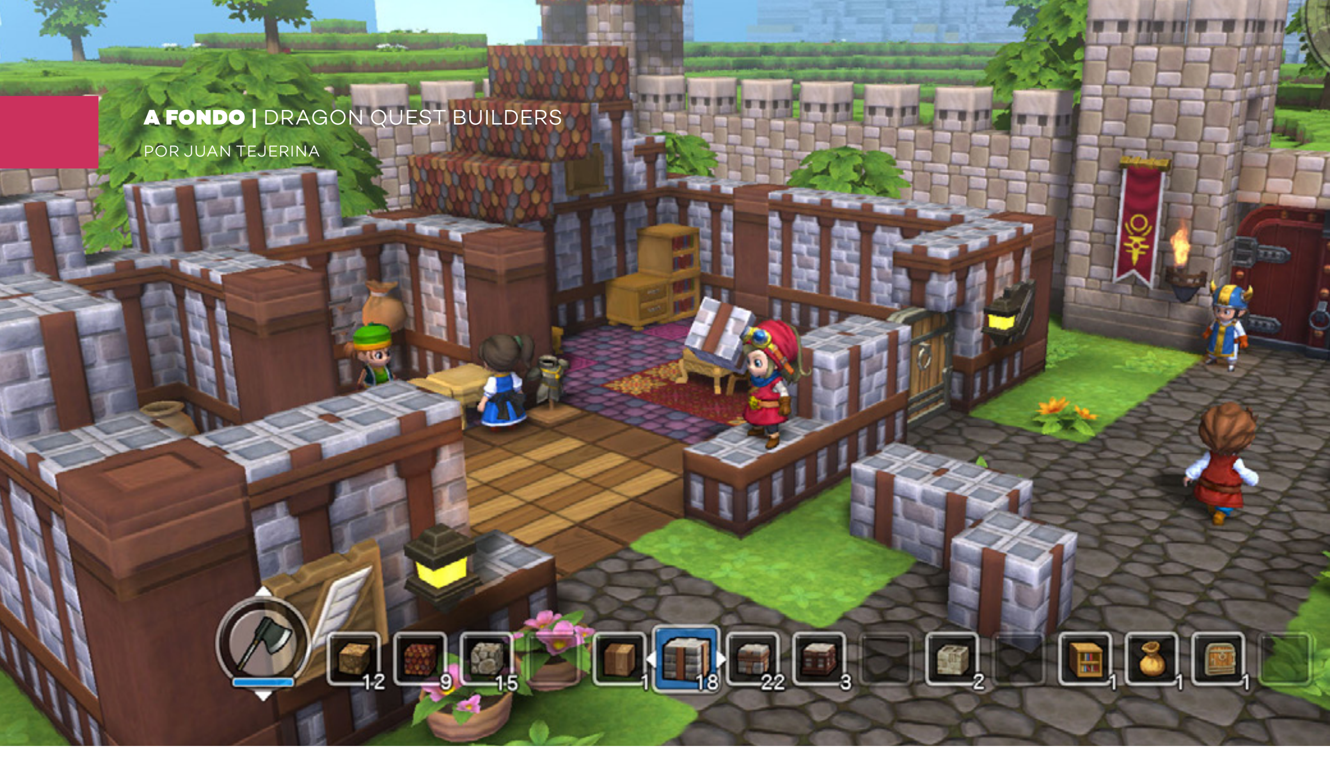

NINTENDO SWITCH

Lo reconozco, los juegos de corte «*Minecraft*» nunca han sido santo de mi devoción. Es más, nunca lo han sido desde el punto de vista de aquel que rechaza algo sin tan siquiera haberlo probado. Ese rechazo primario que nos transporta a la infancia y nos hace recordar aquellos días en los que nos negábamos a probar cierto plato. Un rechazo **básico** e **infundamentado**, pero que en ocasiones sigue surgiendo de nuestras entrañas. En mi caso, ocurría —y ocurre— con todo aquello que huela a la afamada franquicia de Mojang.

Con la salida de *Dragon Quest Builders* en sus plataformas originales, mi interés por el juego era **absolutamente inexistente**. A pesar de que soy un gran seguidor de la franquicia principal, lo cierto es que soy alguien cauteloso con los *spin-offs*. Que me guste *Final Fantasy* no implica que me atraiga *Chocobo's Dungeon*, que me encante *Persona* no se extiende a que me interese *Dancing All Night*. Y por supuesto, que me encante *Dragon Quest* no hace que mi interés por *Dragon Quest Builders* se avive.

Así pues, en su día, el juego pasó de largo en mi lista y no tuve la intención de probarlo. Al recibir su versión en Nintendo Switch, sin embargo, **me ofrecí voluntariamente a catar el juego**. Movido por la simple curiosidad, o quizás por ver cómo se portaba en la plataforma de Nintendo, acabé encontrándome con un juego que **no resultó ser lo que esperaba**. *Dragon Quest Builders* es divertido, adictivo y —sobre todo— relajante. Una muy buena manera de desconectar tras un largo día de trabajo. Y es que conjuga los elementos clásicos de la saga con un planteamiento sosegado que **invita a ser disfrutado con calma**. No es un juego perfecto, y adolece de ciertos fallos fácilmente solucionables, pero construye, bloque a bloque, unas bases muy sólidas que servirán como cimientos para la llegada de su inminente continuación.

POR JUAN TEJERINA



Dragon Quest Builders es un juego muy singular, y responde a una vertiente de títulos más actual, donde el usuario dispone de **total libertad** para construir y moldear el entorno que le rodea. Un planteamiento a cuyo enfoque se han sumado un sinfín de títulos con mayor o menor éxito en las listas de ventas. La propuesta de Square-Enix, que rescata el colorista mundo de *Dragon Quest,* llega para proponer a los jugadores un concepto que no innova, pero que se perfila como **muy interesante** gracias a las posibilidades portátiles de la nueva máquina de Nintendo.

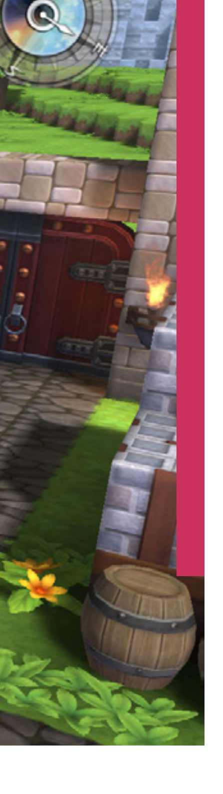
El gran atractivo de *Dragon Quest Builders* es, precisamente, el **universo** de su franquicia principal. El estudio nipón ha sabido aprovechar el tirón que tiene la marca para combinarla, como si de alquimia se tratase, con la fórmula que está rompiendo moldes dentro de la comunidad de jugadores. Así pues, nos llega esta variante de *Minecraft* dentro del universo *Dragon Quest* donde estamos invitados a **convertirnos en el Constructor**, una suerte de ser legendario cuya llegada al mundo —según la leyenda— le brindará a la humanidad **la posibilidad de volver a crear**. Un concepto muy bonito, que gravita en torno a la idea de que lo más grande que tenemos las personas es la capacidad de crear. La creatividad es un don, y así nos lo hace entender *Dragon Quest Builders.*

No podemos olvidar que la saga siempre se ha codeado con otros grandes títulos en lo más alto del podio del RPG japonés. Siendo así, la factura de esta franquicia ha destacado por un **corte épico** en el aspecto argumental y artístico. Ambientada en un acercamiento a la Edad Media —sin obviar sus licencias creativas— la saga que naciese en el seno de la antigua Enix, siempre ha apostado por trasladar al jugador a periplos muy cercanos a la **fantasía épica** de la literatura más clásica. Aguerridos guerreros, damiselas en apuros y un sinfín de clichés eran —y siguen siendo— el sello de *Dragon Quest*. Si nos centramos en el plano argumental, nunca han gozado de la complejidad de rivales como *Final Fantasy*, pero lo han sabido suplir con historias grandiosas que nos hacían protagonizar cuentos legendarios. Bellos, inspiradores y sin complicaciones.

"ENCARNAMOS AL ÚNICO HUMANO CAPAZ DE CREAR"

Esta esencia **sigue estando presente** en *Dragon Quest Builders*, aunque en una escala mucho más reducida. El argumento pasa a un segundo plano, y nos veremos en las botas de un simpático —y poco personalizable— avatar, que se presenta en el mundo como la reencarnación del ya mencionado Constructor. Siendo así, pronto nos veremos de camino al primero de unos cuantos asentamientos en ruinas.

El juego es especialmente hábil a la hora de introducirnos a sus mecánicas. Poco a poco, y de una forma muy natural, **nos iremos haciendo con los controles** del juego hasta llegar al punto en el que sepamos exactamente cómo y dónde recolectar materias primas para hacer buen uso de ellas construyendo los elementos que nos vaya pidiendo el juego. Desde paredes hasta mobiliario, todo tipo de creaciones tienen lugar dentro de su propuesta jugable. Para incentivar al jugador, poco a poco irán apareciendo personajes **que se instalarán en nuestro poblado**. Éstos harán gala de personalidades muy dispares y nos irán haciendo encargos que tendrán —como fin último— ayudarnos a familiarizarnos con el sistema e invitarnos a profundizar en un catálogo de creaciones la mar de interesante. Pronto nos veremos construyendo todo tipo de encargos, que harán las delicias de nuestros habitantes y nos permitirán



DIVERSIÓN SIN PRETENSIONES

UN VIAJE DE TRANQUILIDAD Y DESCUBRIMIENTO

Dragon Quest Builders nos propone una aventura donde el ritmo lo marcamos nosotros, disfrutando de grandes mapeados por explorar y un sinfín de elementos que nos permitan dar rienda suelta a nuestra imaginación.

avanzar en la historia que corre de fondo y cuya presencia es meramente **anecdótica**.

Si algo me ha llamado la atención, es el hecho de que los personajes de nuestro propio poblado tengan **personalidades** tan dispares. Desde el primer momento, podremos encontrarnos con situaciones y diálogos que nos dejarán entrever que algunos no se llevan bien, otros no confían, y otros aprovechan cualquier oportunidad para malmeter. Sabiendo que eres el líder, **muchos tratan de influir** en nuestra opinión con respecto a otros, dejando entrever un atisbo de enfoque más maduro, pero que no llega a atreverse a explotar del todo.

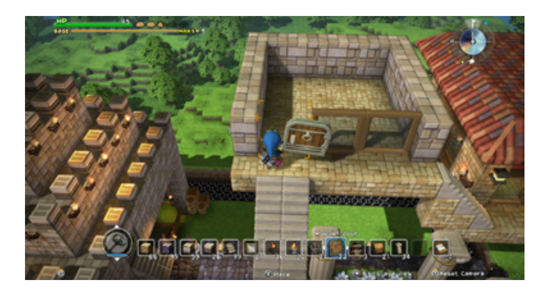
Más allá de su propuesta, el juego nos brinda la posibilidad de explorar un ancho mapeado atestado de elementos que podremos utilizar para crear y seguir creando. Barro, tierra, arena, piedra, ladrillo y todo tipo de materiales se amontonarán en nuestras alforjas mientras no dejamos de recolectar. El juego está planteado para que —al descubrir un elemento nuevo— desbloqueemos junto a él un buen número de recetas, incentivando así al jugador a la **constante exploración**. A medida que vayamos mejorando nuestro recetario y llenando nuestras arcas de materiales, podremos ir **mejorando el poblado** y dándole un aspecto cada vez más sobrio.

A la par que profundizamos en su extenso repertorio de creaciones, iremos completando las misiones. En este aspecto, la mayoría de los encargos no son especialmente difíciles y nos pedirán que vayamos a un punto u otro del mapa en busca de materiales. Las misiones **no son especialmente destacables** ni más divertidas que lo que puede ser aventurarte por terrenos ignotos a explorar por tu cuenta y riesgo. A su vez, existen las misiones principales —correctamente indicadas en la interfaz— que irán haciendo avanzar la historia hasta desembocar en el combate contra un jefe final. En este aspecto, la manera de acabar con ellos se presenta como una **interesante alternativa jugable** que hace de la lucha algo mucho más divertido que el sistema de combate central del juego, que no mima lo suficiente al jugador y se traduce en una serie de habilidades combativas meramente accesorias.

La gran decepción llega con su planteamiento por etapas, y es algo que —en mi caso— consiguió que **me plantease abandonar** el juego. Resulta que cuando vences a un jefe final, el juego da por terminada la etapa y te propone acceder a una nueva. Para ello, nuestro avatar acabará transportándose a otra tierra y **perderá todo lo que había conseguido**. De este modo, el juego nos exige que renunciemos a horas de exploración y recolección de materiales si queremos avanzar. Algo que me supuso un **enorme jarro de agua fría** y me sacó por completo de la experiencia. Tras haber pasado muchas horas recolectando, lo último que podía esperar es que el juego me arrebatase todo de cara a poder avanzar.

Más allá de esta gran tara, es de recibo decir que **el juego y su planteamiento son divertidos**. Que sirve como perfecta desconexión y nos invita a una aventura relajante y sin pretensiones, donde **el ritmo lo marcamos nosotros**. Si no fuese por ese planteamiento modular, el juego sería sobresaliente; sin embargo no se pueden entender ciertas decisiones de diseño que no hacen sino ahuyentar al jugador que invierte mucho tiempo en pertrecharse con solvencia. ■

Imágenes del juego





ANÁLISIS

LIFE IS STRANGE
BEFORE THE STORM

POR **MIGUEL** ARÁN



PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

Life is Strange generó en 2015 un fenómeno fan que nadie pudo anticipar. Quizá por apuntar a un *target* que no necesariamente es jugador habitual, quizá por atreverse a flirtear con la idea de una relación romántica entre dos chicas, quizá por su peculiar diseño artístico… el caso es que las aventuras de Max y Chloe incendiaban las redes sociales tras cada episodio publicado, a un nivel solo equiparable con las series de TV más populares.

En Dontnod **han digerido el éxito** y además de una segunda parte de la que poco se conoce, se aprestaron a anunciar esta suerte de precuela que hoy analizamos, dejando su desarrollo en manos de Deck Nine —antiguos Idol Minds—. ¿Serán capaces de sostener el listón de la calidad? ¿O caerán en la tentación del burdo *fanservice* tan habitual?

El juego nos pone en la piel de Chloe Price, la mordaz coprotagonista del *Life is Strange* original, que asume **aquí el papel principal**. Pero la Chloe de *Before the Storm* es algo diferente a la apisonadora de pelo azul que ya conocimos… es una chica **que vive los peores años de su adolescencia**: incapaz de superar el desgarrador episodio que marcó su infancia, aislada en su entorno tras perder contacto con su mejor amiga y **carcomida por sus inseguridades,** al borde de una espiral de autodestrucción.

Pero un día Chloe conoce a una tal Rachel Amber. Rachel es **el polo opuesto** a nuestra protagonista: de familia de posibles, un prodigio académico, popular hasta conjurar envidias ajenas y con una confianza absoluta en sí misma. Pese ese contraste —o quizá gracias a él— no tardan en forjar **una amistad muy especial**, que coincide con un momento peliagudo de sus vidas en el que se replantean casi todo. Esta relación funcionará como un bastión en el que refugiarse de la realidad, un bálsamo con el que sanar las heridas de sus corazones y el hilo conductor del cual parten todas las demás líneas argumentales del título.



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

Desarrolla: Deck Nine
Distribuye: Koch Media
Precio: 16,99€
Lanzamiento: 31 de agosto de 2017
Textos: Castellano
Voces: Inglés

POR MIGUEL ARÁN

LA VIDA ES EXTRAÑA

EL CORTE PARANORMAL DA PASO A UNA **HISTORIA MÁS CONVENCIONAL**

Temáticamente desaparece el elemento paranormal, optando por una historia más convencional y de corte dramático, donde los sentimientos individuales y los conflictos personales reclaman todos los focos.

Ambos *Life is Strange* son categorizables como **simuladores de paseos.** Menos maliciosamente podemos etiquetarlos de aventuras narrativas: hay que entender que todos los aspectos jugables están subordinados al interés de la narrativa. Desde el formato episódico, hasta los escasos elementos de exploración —que se limitan a expandir levemente el *lore* y trampear con la duración— en unos escenarios reducidos y funcionales. El juego **renuncia a puzles** que revistan la más mínima dificultad y se confina a un desarrollo lineal en el que únicamente nos dedicamos a ir de un lado a otro viendo cómo se desarrollan los acontecimientos —condicionados a veces por nuestras decisiones—. Más interactivas son las discusiones en tiempo real: en ellas debemos seleccionar **argumentos que desarmen a nuestro rival** dentro de un límite tiempo. Si dejamos que se agote o erramos en la elección de palabras, se irá llenando una barra de puntos por el lado de nuestro oponente. Si somos contundentes y veloces con el verbo, será nuestro lado el que se llene y terminaremos llevándonos el gato al agua.

Como es habitual en este subgénero, tras cada episodio podremos comparar nuestras decisiones con las de la comunidad —o nuestro grupo de amigos— en un escueto menú de estadísticas.

Y hay que aclarar que al juego **le sienta bien esta austeridad** en el planteamiento: está para contarte una historia y destierra todo aquello que no le sirva o le obstaculice a ese propósito.

Si nos centramos en la factura técnica del título, el frugal uso del motor Unity da como resultado un juego que **casi podría correr en una calculadora**. De nuevo, no necesariamente le perjudica, pues sabe compensarlo con un diseño artístico atractivo. Aún con la baja definición de sus texturas, el estilo de dibujo con «trazo suelto» y acabado de pintura digital resulta **muy agradable a la vista**, a la par que original. Todo ello presentado en una paleta de colores vibrantes, donde el factor iluminación cobra mucha relevancia a la hora de calibrar el tono de las distintas escenas. Especial mención para una serie de efectos gráficos humildes pero acertados: *bloom*, partículas simples y aberraciones cromáticas contribuyen aún más a crear **una atmósfera densa** e interesante, enriqueciendo así los básicos elementos que la conforman. Sí es criticable la presencia de un *aliasing* demasiado evidente —aún con los gráficos al máximo— y que rompe un poco la integración de los modelados con unos fondos minimalistas, expresivamente **pintados a mano.**

Y es que el arte se siente dentro del juego, llevándonos a uno de los grandes triunfos de esta precuela: **el apartado sonoro**. Se esmera en transmitir el estado de ánimo de una adolescente del noroeste-pacífico en su turbulento viaje de amistad y autodescubrimiento. Y para ello cuenta con una selección musical redonda encabezada por el grupo 'Daughter', con concurrencia ocasional de temas de otros artistas. El estilo mantiene una cierta cohesión *indie*, pero en un espectro que va del pop al rock, con predominio de guitarras y voz, y un cierto *bouqué* a cantautor. Sus letras se debaten entre el intimismo sombrío



Ars gratia ars
—
Chloe plasma su arte gracias a su amigo, el rotulador permanente, pudiendo elegir entre dos frases/dibujos para cada ocasión grafitera.

y la exaltación romántica, conectando perfectamente con los hechos narrativos a los que acompañan.

Especial mención también para el **doblaje original**: una interpretación perfecta que suma otro entero a favor de la intensidad narrativa, la credibilidad de los personajes y sus interacciones.

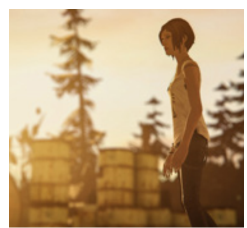
Dudábamos si en Deck Nine serían capaces de reeditar la puesta en escena con la que Dontnod caracterizó al primer juego. Pero sabedores de que en este tipo de historia cuenta más el «cómo» que el «qué», han impartido **toda una clase de buen gusto y sentido cinemático**. Vuelven los momentos musicales en los que nuestra protagonista entra en sintonía con el escenario y el jugador presencia una sucesión cíclica de planos al compás de un tema musical cuidadosamente seleccionado. Vuelven también las introducciones contundentes y los finales de capítulo que muestran una secuencia de escenas breves, alternas, donde **los secundarios cobran mayor protagonismo** y comprobamos así el impacto de nuestras decisiones sobre ellos. La cámara también se sitúa con maestría durante los diálogos y las escenas de acción.

En general todo el juego posee una dirección de **fotografía impecable**, tanto en la edición audiovisual como en la composición de encuadres. Los desarrolladores han mamado mucha teoría del medio y saben cómo jugar con los símbolos, diseñando imágenes poderosas que quedan grabadas en nuestras retinas. Y todo a partir de elementos que distan mucho de ser épicos per se.

Como conclusión, al frío análisis diríamos que **es una entrega continuista**, que ni aporta ni arriesga al calcar una fórmula de éxito. Pero hay que juzgarlo **por lo que pretende** y en la medida en la que cumple o no con esas pretensiones. En ese sentido frisa **el sobresaliente**, pues estamos ante un producto que concentra todos sus recursos en recrear una ambientación muy concreta, y transmitir al jugador una serie de sentimientos y percepciones que le hagan sintonizar con ella. Y algo estarán haciendo bien cuando han conseguido que este cínico y talludo analista haya vivido durante 8 horas **la vida de una quinceañera** de la costa oeste. Con sus penas y sus glorias. Momentos de serenidad y otros donde todo parecía desmoronarse. Disfrutando de cada instante pese a no considerar la propuesta muy atractiva *a priori*. Pero sucede que en todos esos pasajes no estaba en mi casa frente al PC. Estaba en Arcadia Bay, **contemplando un atardecer** con inmejorable compañía. ■

Imágenes del juego







"BEFORE THE STORM TRATA DEL AMOR, PERO LEJOS DE QUEDARSE EN REPRESENTACIONES IDÍLICAS, REFLEXIONA SOBRE CÓMO ELEGIMOS PROTEGER A NUESTROS SERES QUERIDOS."



Lenguas afiladas

—

Protagonistas y algunos secundarios cuentan con una gran caracterización. El guion consigue perfilarlos con carisma, facilitando empatizar con ellos. Las punzantes reflexiones que hace Chloe sobre su entorno son simplemente impagables.





PC

TOTAL WAR ROME II
EMPIRE DIVIDED

POR **JON**ORTIZ



LA CAÍDA DEL **IMPERIO ROMANO**

En nuestras manos queda el destino de evitar el aciago desenlace de uno de los imperios más relevantes de la historia de la humanidad. Bienvenidos a Roma.

Cuando a finales de 2017 Creative Assembly anunció un nuevo DLC para el ya jubilado *Total War: Rome II*: todo el mundo quedó sorprendido. Ya habían salido tres juegos completamente nuevos, e incluso uno de ellos puede decirse que sustituía al *Rome 2*. **Nadie esperaba un nuevo *DLC* después de tanto tiempo**, pero era una simple muestra de lo que estaba por llegar. A Creative Assembly se la había acusado de manera continuada de no ofrecer nada de contenido histórico y centrarse únicamente en la franquicia de *Warhammer*. Pues bien, *Empire Divided* sirvió como antesala de los dos nuevos titulos históricos que publicará en 2018; uno en la Inglaterra medieval y el otro en la China de los tres reinos.

Total War: Rome II no necesita presentación, es la continuación del que es a día de hoy uno de los juegos de estrategia en tiempo real mejor considerados de la historia. Su secuela sufrió duras y merecidas críticas cuando salió a la venta, pero poco a poco fueron mejorando hasta convertirlo en un digno competidor ¿Mejor que la primera parte? La mayoría de fans dirán que no, pero al menos ha conseguido dejar de ser el hazmerreír de la saga. **Este nuevo contenido descargable trae una campaña** centrada en otros eventos históricos en los que *Rome II* todavía no había profundizado.

Se trata del año 270 después de Cristo, cerca del colapso del Imperio Romano, o al menos parte de él, pues es bien sabido que el Imperio Romano de Oriente no cayó hasta más allá del año 1400. A finales del siglo tres el Imperio ya se había dividido y **tenemos la oportunidad de jugar con las tres facciones principales** que se crearon en su momento; los galorromanos, la Roma de Aureliano y Palmira. Como es típico en los juegos de la saga, también podemos jugar con una gran variedad de ejércitos distintos, desde reinos germánicos, pasando por los Sasánidas hasta los Caledonios del norte de la futura Inglaterra. Como siempre, cada una de las «razas» tiene sus propias características diferenciadas, que hacen que las posibilidades jugables varíen. A pesar de que podemos manejar diez facciones diferentes, **hay cinco que merecen más la pena, las llamadas facciones heroicas**; no porque sean mejores, sino porque están más elaboradas jugablemente; tienen eventos propios ajenos a las demás facciones y sus condiciones de victoria son también mucho más complejas.



El joven Aureliano
—
El líder de Roma, una de las cinco facciones heroicas que *Empire Divided* nos propone. Con él aspiramos a devolver al Imperio Romano todo su esplendor. Fracasar no es una opción.

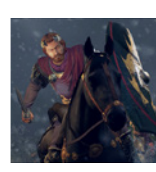
De todas formas, también hay un gran número de eventos y misiones completamente nuevos que se aplican a todas las facciones. Juguéis con quien juguéis, **los cambios respecto a una campaña normal son completamente visibles** desde el inicio.

Una característica nueva son **los índices de bandidaje**, que se corresponden a las épocas donde el control oficial de los territorios no era suficiente. Como imagináis, el bandidaje es completamente negativo para tu facción; hace desaparecer alimentos, produce eventos negativos, y muchos otros detalles molestos para el jugador. Hay que controlarlo, **por lo que vigilar los edificios que construimos es realmente importante**, mucho más que en cualquier campaña anterior. Pero aquí no acaban las malas noticias, otro peligro acecha a los habitantes del siglo III; **las plagas**. En mi partida las ratas eran un problema continuo, que resolvía con un buen número de gatos —ya que era la solución más económica—. Las enfermedades también campan a sus anchas, y hay que vigilar la construcción de todo nuestro imperio. Hablo totalmente en serio cuando digo que es mucho más sencillo perder en esta campaña que en cualquier de las anteriores; y no hace falta que sea en combate o contra un enemigo, puede que el hambre o una debacle insalubre **acabe con el imperio que estabas construyendo**.

Otro tipo de edificio nuevo que puede llegar a resultar positivo son los **cultos**. Sus ventajas son lo barato que resulta construirlos y las bonificaciones que dan de vez en cuando, así como los eventos. Por otra parte, estamos hablando de cultos externos al imperio que construyes, con extranjeros en sus filas, que propagan una cultura que a ti no te interesa y que pueden causar problemas en ciertos momentos. También son caros de eliminar, por lo que hay que pensar bien cuáles merecen la pena. Hay tres cultos distintos y pueden aparecer en cualquier lugar. En mi partida, tengo que decir que **el uso de los cultos ha sido eminentemente positivo**, pero supongo que esto podría variar de un momento a otro.

Junto al contenido descargable, también ha aparecido un parche enorme que afecta a todo el juego, y el cual hay que mencionar. **Todo el sistema político ha sufrido un cambio total**. Ahora hay partidos y facciones dentro de tu imperio, existe la posibilidad de guerras civiles y traiciones internas. La influencia es parte importantísima del imperio, y a veces tendremos que hacer verdaderas virguerías para que otras facciones no nos pasen por encima. Si somos bárbaros, siempre podemos purgar a nuestros enemigos, pero al ser romano la cosa es un poco más delicada. Los generales tienen *gravitas*, un rasgo que les proporciona poder político; si somos hábiles, pondremos a nuestros generales a ganar batallas y no a los del enemigo.

"HAY CINCO FACCIONES HEROICAS ENTRE LAS QUE ELEGIR"





Por último, también se han añadido los **distintos tipos de gobierno**, que nos darán distintos tipos de bonificaciones. Este sistema está verde todavía, las facciones suben y bajan de forma extraña y otros asuntos podrían ser mejorados, pero es mejor que lo que había sin duda alguna. Con el tiempo, lo arreglarán mediante parches, y si no siempre nos quedarán los *mods*. Como digo, esto no se aplica solo al nuevo contenido descargable, por lo que podréis usarlo en cualquier campaña que deseéis.

En *Empire Divided* también **han mejorado los Generales,** dándoles nuevas habilidades y haciendo las mismas mucho más personalizables. Ahora las mejoras al subir de nivel son más variadas. Las tecnologías también han sufrido cambios, pero solo en aquellas facciones heroicas que he nombrado antes. Todas son personalizadas, haciéndolas mucho más interesantes de jugar. Según los desarrolladores, su idea era mostrar el avance ideológico más que el tecnológico; buscar la razón por la que esos imperios hicieron lo que hicieron cuando lo hicieron. Quizás suene extraño al leerlo, pero la idea es buena y funciona de forma solvente en el título. **Hay montones de nuevas unidades, muchas propias y exclusivas** de cada uno de los ejércitos, y se agradece esta variedad enormemente.

Sin embargo, el *DLC* también ha generado ciertos problemas que antes no existían. Por ejemplo, las **animaciones de combate han dejado de funcionar en gran medida**, por lo que anteriores contenidos descargables como el de la sangre han pasado a estar obsoletos, algo flagrante, ya que pagamos por ese contenido. La **IA también ha sufrido bastante** en este parche, sobre todo en los asedios, que ahora son un espectáculo muy triste, con los enemigos dando vueltas sin saber muy bien qué hacer. Los eventos se repiten demasiado, y llega un momento en el que las ratas o los bandidos pasan de ser molestos a cargantes. En mi partida, prácticamente todo el mundo se alió para derrotarme. Hablo de galos, lusos, hispanos y godos; todos a una para acabar con los caledonios —y en mi defensa diré que simplemente ataqué a los galos—. El resultado final lo podéis imaginar. **Al parche le hace falta cocerse un poco más**, pero yo creo que Creative Assembly terminará por solucionarlo todo.

En resumen, **es un soplo de aire fresco** y la novedades son bienvenidas. Sin duda quedan aspectos que deben ser pulidos, pero en general cambia la jugabilidad de una forma sutil y elaborada. **Sirve como despedida para lo que ha supuesto *Rome II***, y en cierta manera también puede considerarse un homenaje. Esperemos nuevos títulos históricos, porque durante estos años de *Warhammer* ha quedado claro que el fan histórico no se contenta con cuaquiera cosa. Hay que cuidar de ellos. ■



XBOX ONE · PC

PLAYER UNKNOWN'S **BATTLEGROUNDS**

POR **MARC** ARAGÓN



SALTA, BUSCA, MATA... **SOBREVIVE**

El *shooter* de supervivencia alcanza su máxima expresión con uno de los juegos «revelación» del año pasado.

En la industria de los videojuegos ocurre que, de vez en cuando, surge **una idea que destaca entre todas la demás**, que se abre un hueco en el mercado con fuerza y se convierte en un éxito instantáneo. Ya sea por unas mecánicas innovadoras, una historia original y bien construida o, como en este caso, por el refinamiento de un concepto hasta conseguir **un producto sólido y redondo**. El género de los shooter es uno de los más antiguos de la industria y padre de algunos de los avances más importantes, como los mapeados abiertos o los entornos tridimensionales. Y aun así, el caso de PUBG ha sido algo nunca visto en el mundillo.

Desde el momento en el que se publicó su primera versión en *Early Access*, el **público vio en él un increíble potencial**. Las ventas comenzaron a acumularse, llegaron los récords, los miles de espectadores en Twitch y los millones de jugadores acumulándose en sus mapas. El título de Bluehole se convirtió pronto en lo más vendido y jugado de Steam, lo que **proporcionó al estudio los fondos necesarios para expandirse, contratar más personal y pulir su propuesta**.

El juego comienza con una decisión. Cien personas esperan en un avión, pacientes, hasta que éste sobrevuele el lugar en el que tendrá lugar la partida. Su rumbo cambia en cada ocasión, por lo que hay escasos segundos para idear un plan desde el momento en el que aparecemos en el mapa. **Todos los jugadores empiezan en igualdad de condiciones, sin ningún tipo de equipo ni armas**. Para encontrar algo con lo que defendernos deberemos entrar en una de las muchas casas del lugar antes que otro jugador. Aterrizando en una zona de ciudad tendremos más oportunidades de encontrar un arma de largo alcance, munición y una mira telescópica, lo que nos dará una enorme ventaja. Obviamente, muchas más personas intentarán hacer lo mismo, por lo que **aquí la velocidad será esencial**. El plan alternativo es tomar tierra en una granja o pueblo pequeño de las afueras, donde estaremos más seguros durante los primeros minutos, pero el armamento será más escaso.

En ambas situaciones, los otros usuarios no serán nuestro único enemigo. Con el fin de reunir poco a poco a los jugadores que vayan quedando con vida, **un círculo se irá estrechando sobre el mapa, dañando a los que queden fuera y convirtiendo la partida en una carrera contrarreloj**. Esto, además, ▶



Micropagos y personalizacion

—

El juego incluye micropagos, pero sirven únicamente para vestir a nuestro avatar. Ninguna de las prendas tiene ningún efecto más alla del estético.

anula algunas estratégias poco honestas como quedarse en lo alto de una colina esperando con un fusil, y obliga a todos los jugadores a desplazarse. Un arma de larga distancia puede suponer una ventaja definitiva, pero de poco servirá si no sabemos movernos sin llamar la atención o no somos lo suficientemente rápidos con las armas de corta y media larga distancia.

Este extraño círculo no es la única sorpresa que nos aguarda en nuestra estancia en cada mapa. **El avión del que saltamos al principio del juego vuelve a sobrevolar en varias ocasiones el lugar y nos trae distintos 'regalos'.** El primero de ellos en forma de una mortal lluvia de fuego, un bombardeo que tendrá lugar en una zona aleatoria del mapa y que acabará con nosotros si no conseguimos encontrar un refugio. Por suerte, evitar la muerte en este caso será tan sencillo como salir de la zona de bombardeo, marcada en rojo en el mapa, o entrar en cualquier construcción. **El segundo será un regalo más tradicional. Un enorme baúl, repleto de armas de gran potencia**, caerá en algún punto del escenario y se señalará su posición con una nube de humo rojo. Todo jugador de las cercanías intentará ser el primero en llegar hasta él, pero estará indefenso unos segundos mientras explora su contenido. Intentar ser el más rápido o esperar y tender una emboscada.

Cada decisión que tomamos, cada casa que asaltamos y cada bala que disparamos nos acercan a la victoria o a una muerte rápida. **Algo tan simple como entrar en una casa nos puede llenar de tensión y adrenalina en un segundo**. La puerta estaba cerrada, pero no había armas dentro ¿No había nada desde un principio? ¿Ha entrado alguien y se las ha llevado? ¿Sigue dentro? ¿Me habrá visto llegar? ¿Me estoy metiendo en una trampa? Son estas preguntas los que componen cada partida y cada historia de las personas que se enfrentan en este campo de batalla.

Por supuesto, todo esto mejor si trabajamos en equipo. El juego nos da la opción de jugar como grupo, ya sea de dos, tres, o cuatro personas, para enfrentarnos a otros grupos del mismo tamaño. En esta situación, nos alzaremos con la victoria si somos el último equipo con vida, aunque alguno de sus miembros haya muerto por el camino. **Para ganar en estos casos, será vital la colaboración y, sobre todo, la comunicación**. Cada experiencia nueva añadirá una nueva muesca a nuestra arma y otra experiencia a nuestra memoria. Todo aquel que haya dedicado unas cuantas horas a *PLAYERUNKNOWN* habrá reunido un buen puñado de historias que contar. La narrativa emergente es aquella que no está guionizada ni planificada y es la que mantiene vivo este juego. Al ofrecer libertad a los jugadores para trazar planes y moverse a su antojo. ellos crean su propia historia.

"ENTRAR ES UN EMPUJE DE TENSIÓN Y ADRENALINA"

El premio por la victoria será poco más que un mensaje con la ya conocida frase *«Winner Winner, Chicken Dinner»*. **Nuestro avatar no tiene ninguna progresión**. No existen las habilidades, los niveles, ni ningún otro tipo de progreso. Cada enfrentamiento nos recompensa con puntos, cuya cantidad varía en función de lo que hayamos logrado sobrevivir y los enemigos derrotados. **El único uso de estos puntos será intercambiarlos por cajas de *loot*, cuyo contenido será una pieza de ropa aleatoria sin ningún tipo de impacto en el *gameplay***. Bluehole Studios ha garantizado en varias ocasiones que esto no va cambiar, todos los jugadores comenzarán siempre con las mismas condiciones. **Lo único que mejorará en cada partida serán nuestras habilidades como jugador.**

Uno de los mayores miedos de los jugadores a este tipo de juegos es, precisamente, tener que enfrentarse a usuarios con varias cantidades de horas a sus espaldas, cuyo conocimiento de las mecánicas y los mapas están muy por encima de los principiantes. *PUBG* no es una excepcion, y sus barreras de entrada están muy presentes. **Al principio será habitual morir rápidamente, a veces sin saber siquiera quién ni cómo nos ha matado.** Los avances serán lentos, o incluso frustrantes, pero también continuos. Poco a poco iremos conociendo y memorizando los mapas, aprendiendo estrategias e identificando peligros. Iremos escalando en la clasificación y un día, con un poco de suerte, conseguiremos una victoria realmente satisfactoria, gracias a nuestras habilidades y nuestro empeño.

No es una obra libre de fallos. Su reciente salida del *Early Access* no lo ha librado del todo de algunos bugs y problemas técnicos, aunque el equipo de BlueHole responde bastante rápido a la hora de solucionarlos. **Por el momento, sólo podemos jugar en dos mapas** (Erangel y Miramar), lo que se traduce en poca variedad de entornos. Pasamos de un terreno de montañas boscosas a uno de llanuras desérticas. De uno rural a uno más industrial.

Erangel se creó con mucho menos recursos. Sus componentes son genéricos y no están optimizados para todos los cambios que vinieron después, lo que se nota en el rendimiento. Miramar tampoco está libre de pecado, pese a haber sido creado con mucho más personal y recursos. La variedad de casas y otros edificios se queda bastante corta, lo que le resta verosimilitud y facilita demasiado memorizar sus diseños. **Aun así, sin duda todos estos detalles se irán cambiando y mejorando gracias al enorme éxito del juego.**

Con el tiempo, la cantidad de contenido y opciones se irá aumentando y este análisis será poco más que papel mojado, lo que no quita que, actualmente, sea una obra con la que disfrutar durante horas y horas. ■



SNOW MOTO RACING **FREEDOM**

POR **BORJA**RUETE



INVIERNO DE NIEVE Y... **CARRERAS**

Competición en estado puro para que gocemos de entornos muy poco habituales dentro del género.

Casco colocado, manos sobre el manillar y motores en marcha. El viento invernal azota el rostro de los participantes, que sienten como la caída de la nieve limita su campo de visión. La velocidad es intensa y la adrenalina se dispara, pues la meta se vislumbra entre la cortina nívea que todo lo cubre. Prepara la moto de nieve porque te esperan muchas carreras en *Snow Moto Racing Freedom*, **un título desarrollado por Zordix AB que llega de la mano de BigBen** a PlayStation 4, Xbox One y PC, aunque la versión a la que he accedido es la de Nintendo Switch. No es que imperen los videojuegos de deportes extremos, de manera que es una buena opción para que los seguidores de las carreras disfruten de un producto distinto a lo habitual.

Está claro que *Snow Moto Racing Freedom* está lejos de ser el juego ideal. No apuesta por los gráficos punteros y tampoco es perfecto en lo jugable, pero **su propuesta funciona bien y es muy divertida**, sobre todo en compañía (tiene multijugador local y online). Además, vuelve a recuperar la esencia del videojuego de antaño, en el sentido de que se premia al jugador con una cantidad nada desdeñable de desbloqueables. Basta con jugar para conseguir nuevas pistas y vehículos sin necesidad de pasar por caja.

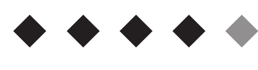
La primera vez que probé el título fue en compañía de otros periodistas. BigBen presentó la versión Switch en el Nintendo *Showroom*, lugar donde pudimos catar el multijugador durante unas cuantas partidas. **Los primeros minutos a los mandos fueron algo confusos.** La moto iba a gran velocidad y yo circulaba como un pato mareado, trazando unas eses dignas de que las autoridades consideraran la necesidad de organizar un control de alcoholemia. Claro que vista la actuación de mis compañeros, la policía hubiera acumulado en su haber un buen puñado de horas extras. Y eso que la jugabilidad no tiene mucho misterio: acelerar, frenar y derrapar. Cuestión de acostumbrarse, en definitiva.

Lo último de Zordix incluye **cuatro modos de juego principales:** *Sprint*, *Snocross*, *Free Style* y *Relax*. En el primero de ellos competimos contra otros pilotos con el objetivo de llegar en primer lugar, pese a que durante el recorrido deberemos atravesar diversos obstáculos, según indique la flecha correspondiente. *Snocross* consiste en carreras estándar, mientras que el modo dedicado al estilo libre se centra en los trucos y piruetas que podremos ejecutar para conseguir la mejor puntuación posible. Por último, *Relax*, como su propio nombre indica, nos deja surcar la nieve sin ataduras.

Visualmente es soso. A diferencia de *Aqua Moto Racing Utopia*, el título hermano de *Snow Moto Racing*, **le falta color y luce un aspecto monótono**. En lo técnico, el *framerate* no es siempre estable y las físicas distan de la perfección, por no hablar de los largos tiempos de carga, tanto en *dock* como en modo portátil. En cualquier caso, la obra de BigBen cumple con creces en lo que a entretemiento se refiere. ■

STREET FIGHTER V **ARCADE EDITION**

POR **JAVIER**BELLO



EN BUSCA DE LA **REDENCIÓN**

Tres años después de su lanzamiento, *Street Fighter V* parece un juego completo en todos sus aspectos.

No os voy a mentir, *Street Fighter V* me decepcionó muchísimo cuando se lanzó en 2015. Su escasez de contenidos, un plantel de personajes y opciones bastante limitado y fallos constantes en los servidores, hicieron de sus inicios una experiencia que no estaba a la altura de lo que se esperaba. **Aunque con cuentagotas, los contenidos se fueron ampliando**, siempre y cuando pasáramos por caja o acumuláramos cantidades absurdas de *Fight Money* para hacernos con ellos. En cualquier caso, tres años después y recién anunciada su tercera temporada de DLC, se incorpora la modalidad *arcade* y unos cuantos extras más, que por fin consiguen que *Street Fighter V* luzca como título completo.

Yendo directos al grano, uno de los principales protagonistas es la propia coletilla del título: **el modo *arcade* por fin es una realidad**. Lejos de ofrecer ocho encuentros aleatorios contra la máquina, Capcom ha hecho los deberes esta vez y nos presenta una modalidad donde prodremos batirnos contra la CPU a través de las diferentes eras de la franquicia, ya que se recogen elementos de las seis entregas anteriores, con grupos concretos de personajes disponibles para cada una. Los escenarios contarán con *remixes* de los temas clásicos acordes a cada localización: hay jefes secretos y fases de *bonus*, además de doscientos *artworks* que recibiremos como recompensa por superarlo con cada personaje y era.

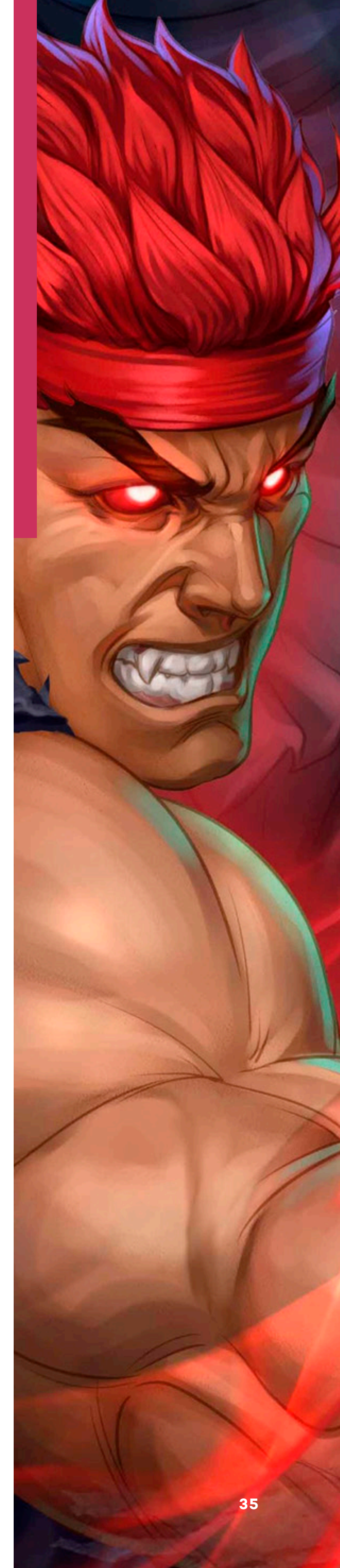
Se añade también la modalidad *Extra Battle*, donde podremos luchar contra la CPU con desventajas aleatorias y donde **el premio será un atuendo especial** para un personaje que irá cambiando cada mes. Estos trajes son *skins* sacados de otras sagas de Capcom, y al estar disponibles por tiempo limitado, incentivarán a que queramos luchar por ellos. La única pega es que para participar en este modo tendremos que pagar *Fight Money*, pero teniendo en cuenta que los trajes y personajes suelen costar un par de cientos de miles, no salimos nada mal en el intercambio.

Dentro del multijugador se incorpora la **batalla por equipos**. Júntate con cuatro amigos y desafía al mundo a una lucha de cinco contra cinco.

Otra de las novedades más importantes ha sido el añadido de **un segundo *V-Trigger* para cada personaje**, que podremos elegir en la pantalla de selección y que otorga nuevas capacidades y herramientas para cada luchador. En algunos personajes los cambios son más que notables y alteran considerablemente sus estrategias y combos habituales, mientras que otros facilitan la ejecución y extensión de cadenas de golpes o contras. Y por último, esta versión llegará con un nuevo rebalanceo para todo el plantel, que se adaptará a las nuevas opciones jugables.

En resumidas cuentas, ***Street Fighter V* cuenta por fin con la cantidad y calidad de contenidos que prometía**, siendo un título de lucha muy sólido y completo. Le ha costado tres años, pero más vale tarde que nunca.

Seáis aficionados a la veterana saga o neófitos de la lucha callejera, esta *Arcade Edition* es una excelente forma de saltar a la palestra, pues incluye los DLC de las dos anteriores temporadas. ■







PULSA START

GOD OF WAR

Kratos abandona completamente su pasado y llega a una nueva tierra que no le conoce. Ahora le toca proteger algo más valioso que su vida y que la venganza: su hijo.

por Juan Pedro Prat



Habrá enemigos a los que no podremos vencer solo con nuestro hacha

El rey Atreo

Aunque ahora será la mitología nórdica la que nos acompaña en esta nueva aventura, *God of War* sigue conservando sus raíces clásicas. El nombre de Atreus (el hijo de Kratos) proviene del rey Atreo, monarca de Micenas y padre de Agamenón y Menelao. Ambos conocidos por participar en la guerra de Troya.

Cuando Kratos por fin consigue su venganza y acaba con Zeus, todos pensamos que el espartano no volvería a levantar las espadas para combatir. En cierto modo, fue así, pero jamás imaginamos que su destino le llevaria a dejar tan atrás su anterior vida. El nuevo *God of War* **se aleja por completo de la sanguinaria rutina** que le llevó a convertirse en el «Fantasma de Esparta» y opta por trasladar al guerrero a una tierra cuyas entrañas aún no hierven de venganza. La Grecia clásica era el entorno perfecto para un soldado cuya vida estaba marcada por la desgracia, ya que su historia estaba construida basándose en la tragedia grecolatina. Ahora que Kratos **se ha desprendido de su título y hasta de sus armas**, es hora de cambiar el objetivo con el que miramos a través de esta ventana.

El que una vez fuera el terror del Olimpo, así como de cualquiera que se interpusiera en su camino, vive ahora una vida más tranquila, alejada de todo aquello que le convirtió en lo que hoy es. Las tierras del norte, esas que curten la piel de los vikingos, **han calmado las heridas del espartano e incluso han templado su caracter**. La frondosa barba del guerrero no oculta un gesto del que ya difícilmente podrá deshacerse. En este sentido, Kratos ha evolucionado. Es diferente, pero mirándole sabemos perféctamente que no es alguien que ha olvidado todo por lo que ha pasado. Quiere hacerlo, o por lo menos quiere no tener que volver atrás.

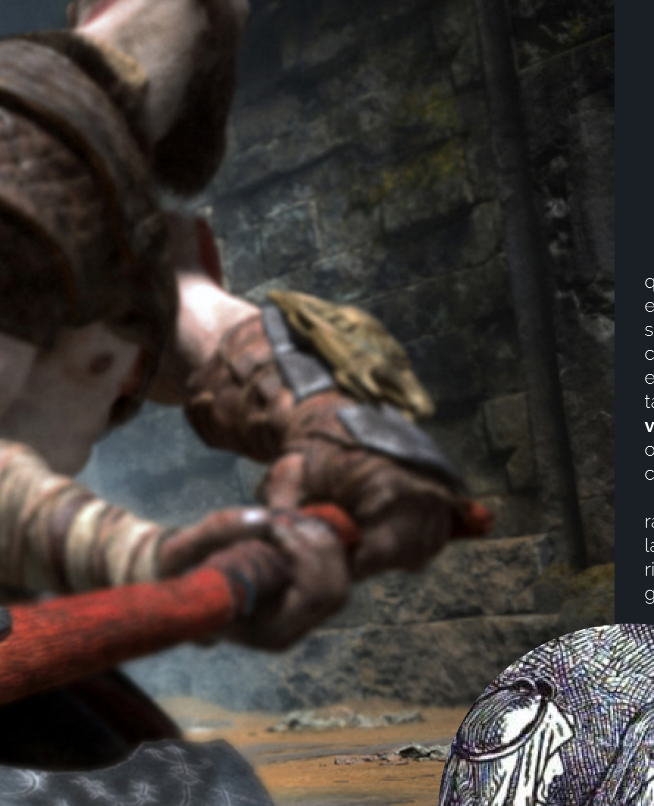
A partir de este punto, **todo lo que nos vamos a encontrar es prácticamente nuevo**. No es que Kratos no vaya a tener que enfrentarse a nuevos enemigos y dioses —que no lo sabemos aún—, sino que la columna vertebral sobre la que se sostiene esta historia tiene elementos jamás vistos en las cinco entregas anteriores.

Un nuevo comienzo

Por lo que sabemos hasta ahora, han pasado varios años desde que Kratos abandonó Grecia y decidió trasladarse a tierras que le recordasen menos a su anterior vida. En este lapso de tiempo, el espartano ha rehecho su vida y tiene un crío de unos ocho o nueve años llamado **Atreus.**

El juego parece empezar cuando **la esposa de Kratos fallece.** En el primer tráiler de jugabilidad que vimos durante el E3 de 2016, se hacían continuas referencias a la madre de Atreus y por sus comentarios podemos concluir que no debe haber pasado mucho tiempo desde que la mujer les abandonó.

Atreus no conoce demasiado a su padre y ese nuevo comienzo del que hablamos no solo



es para el jugador —que empezará ahora a conocer la nueva historia—, sino también para padre e hijo, ya que el pequeño comenzará, irremediablemente, a saber más del pasado de su progenitor.

Una tierra hostil

Aunque quiera olvidar todo el reguero de sangre y miembros que dejó por el Olimpo, el Inframundo y el reino del hombre, Kratos sabe que está en un sitio al que no pertenece. El territorio nórdico también está lleno de **criaturas infames** que no dejarán que el espartano campe a sus anchas. Su fama le precede y hasta en esa lejana región saben de sus «hazañas».

El bestiario de este nuevo *God of War* ya cuenta con numerosos entes, criaturas y otros seres sobrenaturales que no les pondrán las cosas fáciles a Kratos y su hijo. Todos ellos están extraídos de las **leyendas y la épica nórdica** y Sony ya los ha ido mostrando poco a poco a través de una serie de vídeos que ha llamado *Las páginas perdidas de la mitología nórdica.*

Entre los enemigos a los que se enfrentará nuestro protagonista, se encuentran el **Draugar** (*Draugr*, originalmente), el **troll de fuego** o el **renacido** (*revenant*). El primero es lo que comunmente conocemos nosotros como *zombie,* solo que es la versión para la mitología nórdica. Su nombre significa, literalmente «el que camina de nuevo». Por su parte, el troll es esa criatura gigante que porta un pilar y al que ya se ha enfrentado Kratos en alguno de los avances que se han publicado en la red. Finalmente, el renacido —traducción propia— es un ser fantasmal, otro no muerto **cuyo objetivo es segar la vida de los que aún viven**. Este tipo de criaturas obedecen al *Seidr,* un culto pagano que practicaba hechizos y brujería.

Y estos, según lo que sabemos hasta ahora, son solo los **rangos bajos e intermedios** de la liga nórdica de monstruos y seres extraordinarios. También hemos podido ver un enorme dragón sobrevolar las cabezas de Kratos y Atreus. Según la mitología nórdica, esta bestia puede responder a varias identidades, pero no hay más detalles sobre ello.

Culto Seidr

—

Se trata de un culto nórdico pagano que se dedicaba a practicar brujería. El Seidr estaba compuesto principalmente por mujeres, ya que practicar esta actividad en hombres tenía connotaciones poco viriles e incluso afeminadas.

Los Aesir y los Vanir

Llamándose el juego *God of War,* no se nos puede olvidar hablar de uno de los elementos principales de este juego: **los dioses**. Al comienzo de este avance ya indicamos que habría nuevas deidades a las que enfrentarse, aunque todavía está por ver lo que motiva que Kratos vuelva a alzar su arma para acabar con un Dios.

En esta nueva entrega tendremos **un doble panteón nórdico**, o por lo menos una representación muy completa de la gama de deidades que tienen en el norte. Las leyendas vikingas hablan de dos grupos de dioses: los *Aesir* (emparentados con Odín) y los *Vanir.*

Ambas familias divinas están enfrentadas debido a un conflicto antiguo y podríamos dar por hecho que Kratos se convertirá en un peón dentro de esta lucha que no parece tener fin. Su situación en el medio le supondrá más de una lucha.

En los diferentes reinos que encontraremos a nuestro paso por las frías tierras del norte, también encontraremos otras razas que **nos ayudarán a avanzar.** Tal es el caso de **Brokk** y **Syndri,** dos enanos que son, ni más ni menos, los herreros del reino de Asgard. En otras palabras, ellos fueron los encargados de elaborar armas tan poderosas como el *Mjölnir* —el martillo de Thor—, o *Gungnir,* que es la lanza dorada que porta Odín, el padre de todos. Ambos hermanos serán de mucha ayuda para que Kratos pueda mejorar su arsenal a medida que avance el juego.

POR JUAN PEDRO PRAT



Kratos peleará a puño pelado cuando no tenga el hacha a mano

Después de estos cambios que nos llevan de una mitología a otra, **¿cuáles son los cambios que afectan al jugador con respecto a las anteriores entregas?** Pues bastantes también.

Leviathan, hacha rúnica

Una de las primeras cosas que Kratos dejó atrás después de derrotar a Zeus fueron sus armas. Las **espadas del caos** (que luego obtuvieron muchos otros nombres) ya no tienen cabida en esta nueva etapa en la que el espartano quiere dejar su ira atrás. A cambio, tendremos un hacha llamada **Leviathan,** un arma rúnica que Kratos será capaz de lanzar y luego llamar para que vuelva a sus manos.

La habilidad del guerrero con esta arma es tan buena como la que tenía con sus antiguas espadas, pero a veces no será suficiente para acabar con algunos enemigos. **Cory Barlog** —director del juego—, ya ha explicado que necesitaremos más que esto para poder superar a algunos de los monstruos que nos esperan.

Junto a Leviathan tendremos también un **escudo desplegable** del que no se tiene mucha información. Ambos forman parte del equipo inicial con el que comenzaremos el juego. A pesar de que solo tendremos estas dos herramientas para empezar, conforme avancemos obtendremos **nuevas armas** con las que poder superar todos los retos de cada reino de Yggdrasil. En este aspecto tendrán mucho que ver **Brokk** y **Sndry**, los enanos que mencionamos antes y que ayudarán a Kratos a evolucionar.

Leviathan se podrá modificar a base de runas y su poder de hielo (como el que ya se ha visto en imágenes) cambiará a otro diferente. Todas las armas que aparecerán en el juego se podrán modificar, un aspecto que viene directamente de la etapa anterior de la saga.

Grandes cambios jugables

Más allá de lo que al combate se refiere, *God of War* se ha transformado por completo por dentro. Ha cruzado los umbrales del *hack 'n' slash* y ha añadido a su receta **ingredientes de otros géneros**. Lo primero que nos mostraron cuando por fin se anunció, es que habrá elementos de RPG, ya que habrá aspectos de la evolución de Kratos que no tendrán solo que ver con su habilidad con el filo de un hacha.

Hasta ahora sabemos que el título incluirá diferentes habilidades que mejorarán conforme avancemos en el juego, como **la arquería** o **el rastreo.** También será necesario **aprender idiomas**, ya que en esta tierra desconocida se habla



Las intervenciones de Atreus no se limitarán a hacer de intérprete, sino que el hijo de Kratos tiene habilidades más que suficientes para ayudar a su padre cuando les asalten los enemigos. El pequeño no podrá ser manejado aparte, sino que se inserta **dentro de las mecánicas de juego de Kratos.** Tal y como se ha desvelado recientemente, podremos hacer que Atreus intervenga en el combate apretando un solo botón.

Para añadir elementos nuevos, hay que sacrificar otros antes. En Santa Monica no han tenido reparos en **tirar algunos pilares** para descubrir luego que no eran tan importantes. Así, una de las últimas cuestiones que hemos descubierto es que Kratos **no podrá saltar en este juego.**

Exacto, no podremos ir dando brincos, porque el título ha evolucionado fijándose en otros juegos de gran éxito que prefieren otorgarle un **mayor peso a la narrativa y a la cámara** que a ir de un lado para otro cual saltimbanqui. Es cierto que Kratos nunca se ha caracterizado por se demasiado saltarín, pero la mayoría de sus movimientos ofensivos incluían botes que le permitían alcanzar a los enemigos que venían desde el cielo.

El estudio tras *God of War* ha explicado que nada es sagrado en la saga y que pueden eliminarlo en pos de mejorar el resultado final. En este sentido han querido preservar la narrativa, la exploración y el combate. Para ello se han fijado en otras producciones como la saga ***Uncharted*** o ***The Last of Us*** (ambos de Naughty Dog)**,** en la que la acción queda patente, pero no vemos que el salto sea una piedra clave de su estructura.

En esta cuarta entrega, la cámara se situará justo detrás de Kratos y por este motivo han creído que no encajaba demasiado una mecánica como el doble salto en este juego.

una lengua antigua que Kratos no domina. En este punto entra en juego, de nuevo, el pequeño Atreus. Gracias a su madre, el joven conoce perfectamente **los dialectos y las formas de comunicación** de la región, necesarios para avanzar. En *God of War* existirá un alfabeto básico conocido como **Futhark antiguo**, una lengua de runas muy primitiva usada por las tribus germánicas.

Será necesario conocer el funcionamiento de esta lengua para poder **extraer el poder de las runas** (mejorar a Leviathan) y **resolver algunos puzles**. Atreus será el traductor oficial de Kratos en esta aventura, ya que el único idioma que conoce el espartano es el de la guerra. Y no será el único alfabeto disponible en el juego, puesto que cada reino que visitemos tendrá el suyo. Podremos aprenderlos todos como parte de la evolución del personaje.

> “
> EL FUTHARK ANTIGUO ESTÁ FORMADO POR 24 RUNAS

La esencia de *God of War* **se ha preservado en un pequeño cofre** y a partir de ahí se ha ido construyendo una aventura completamente distinta y que no se cierra a seguir evolucionando, pues desde la desarrolladora ya han dejado caer que próximas entregas podrían tomar como base las **mitologías maya o egipcia.**

GOD OF WAR



Lanzamiento
Principios de 2018
Desarrolla
Sony Santa Monica
Género
Hack 'n' Slash
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC
Multijugador
2 jugadores



PULSA START

SECRET OF MANA

Vuelve el clásico de Super Nintendo. *Secret of Mana* regresa en forma de *remake* con nuevos gráficos, sonido remozado, escenas de diálogo adicionales y el mismo sistema de lucha que conquistó a los jugadores en aquellos primeros años de los noventa.

por Borja Ruete

Mañana gélida en Madrid. La gente camina constreñida, embutida en sus abrigos, con sus cuellos al abrazo de bufandas, las cabezas debidamente protegidas y las manos enguantadas. El contraste en el interior del metro es evidente. Calor natural y artificial se funden formando una atmósfera viciada, de esas que llaman al catarro a viva voz. A estas horas de la mañana, los viajeros se apelotonan en el vagón como pueden, y yo busco mi recodo particular en vano. Por fortuna, el viaje dura apenas una decena de minutos, el tiempo que transcurre desde que cojo el tren en Príncipe Pío hasta que pongo los pies en la estación de Gregorio Marañón, junto al Paseo de la Castellana. ¿Mi destino? La PlayStation PlayRoom, el lugar donde **Koch Media ha convocado a la prensa para probar** dos de los títulos más esperados de Square Enix para los primeros meses del año: *Dissidia Final Fantasy NT* y el *remake* de *Secret of Mana*.

La sala es acogedora y está ambientada para la ocasión. Personajes de *Dissidia Final Fantasy* me miran desde las pantallas con sus armas prestas para el combate, como si desearan retarme en duelo. Eso es precisamente lo que me espera antes de que pueda zambullirme en el **clásico RPG de Super Nintendo.** Mis reflexiones sobre el juego de lucha las he plasmado en un texto publicado en el número anterior de GTM, de manera que pasaré directamente a trasladar las impresiones que he tenido con el lavado de cara de *Secret of Mana*. La sesión arranca con un cambio de decorado. Donde antes daban la cara los personajes de *Final Fantasy*, ahora aparecen los héroes del otro clásico de Squaresoft. Aprovechando que el equipo de prensa sigue preparando todo el tinglado, me levanto para picar un par de palmeritas de chocolate típicas de Koch Media. Momentos después, me siento de nuevo y tomo los mandos con decisión renovada.

Valorar un producto del pasado es un ejercicio de responsabilidad, máxime cuando se trata de una pieza de culto. **Esta clase de juego despierta sentimientos nostálgicos**, sensaciones que vivimos en otro período que habitualmente se entremezcla con la infancia. En esas circunstancias resulta sencillo ensalzar una obra, recordar sus virtudes y olvidar sus defectos. Es inevitable querer revivir las emociones que nos hicieron sentir bien en el ayer, pero en el fondo supone un gran condicionamiento cuando regresamos a ellos. El riesgo de los *remakes* es el desvirtuamiento de la imagen—idealizada o no—que construimos sobre un producto cultural. No existe el manual del buen *remake*, ni siquiera una definición clara. Para algunos, basta con un remozado gráfico; para otros, la incorporación de mecánicas nuevas es indispensable. Sin entrar en un debate tan interesante como estéril, diré que la nueva versión de *Secret of Mana* es como un cambio de peinado. Te puede gustar más o menos, le puede agradar o no al de al lado, pero basta una mirada para darse cuenta del cambio de aspecto.



Mejoras de audio—

Además de implementar voces para los personajes, esta versión disfrutará de una banda sonora renovada con nuevos arreglos. La música original fue compuesta por Hiroki Kikuta.

El año 1993 fue la fecha señalada por la antigua Squaresoft para lanzar una nueva propiedad intelectual: *Secret of Mana*. Este primer videojuego de la serie, comparte la iconografía y los recursos narrativos típicos de los RPG japoneses, aunque a diferencia de *Final Fantasy*, opta por los combates en tiempo real. Recientemente fue reeditado como parte del catálogo de Super Nes Mini, pero pronto disfrutaremos del *remake*, que saldrá en PlayStation 4, PS Vita y PC. La paradoja es que a pesar de que la serie nació en consolas Nintendo, **no hay planes para portearlo a Nintendo Switch,** algo extraño habida cuenta del éxito comercial de la máquina Lo que sí que habrá es una edición en formato físico para la sobremesa de Sony.

Lo primero que me gustaría advertir es que **la *build* que he probado no es la final**, por lo que todavía queda trabajo por delante. Las animaciones no están del todo implementadas y el juego se me ha congelado en varias ocasiones. Salvando pequeñas imprecisiones de control y defectos que a bien seguro se resolverán en la versión comercial, el título se siente similar al original, con unas particularidades que mencionaré después.

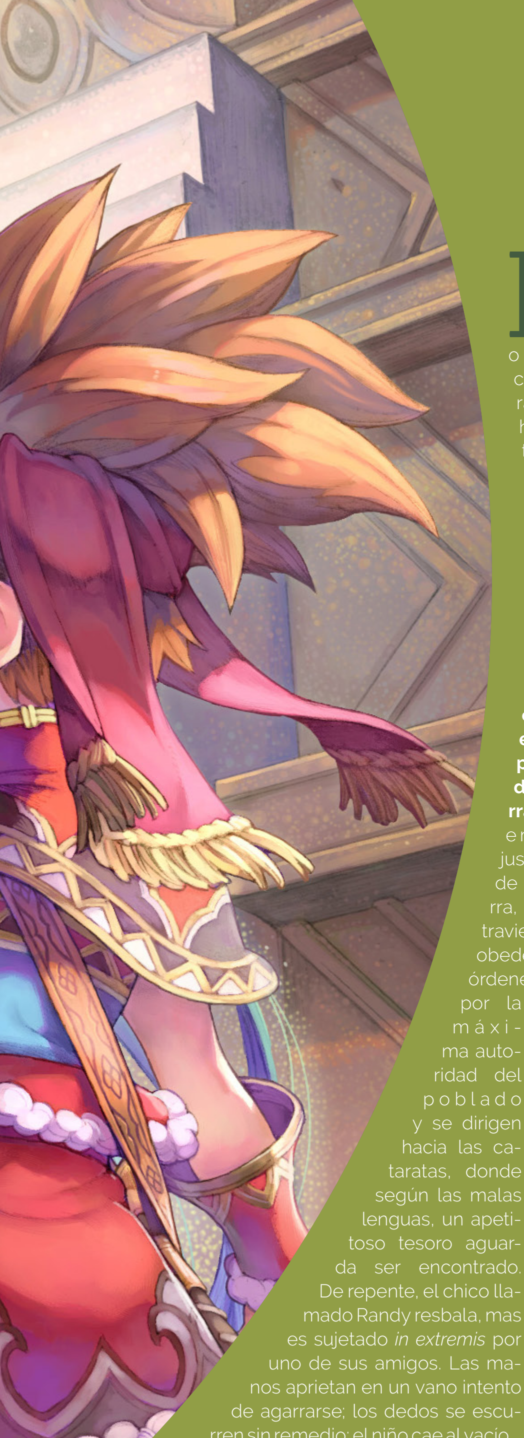
A simple vista llama atención el nuevo estilo gráfico. En la línea de otras producciones de Square Enix que han pasado de las dos a las tres dimensiones, el estudio **se ha decantado por un diseño *chibi*** que a mi parecer no tiene el encanto del original. Soy uno de los defensores de la línea de diseño *deformed* de *Final Fantasy IX*, por ejemplo, pero en ese título se percibía un trabajo y un gusto exquisito. *Secret of Mana* deja traslucir cierta desidia en algunos aspectos. Encontrándonos en pleno 2018, es incomprensible que los personajes no abran la boca cuando hablan. Está claro que el hecho de salir también en PS Vita limita la capacidad gráfica que se puede alcanzar, pero algunos detalles podrían haberse limado un poco más.



Se mantiene el sistema de lucha en tiempo real

POR BORJA RUETE





No es un día cualquiera para los habitantes de **Potos**, aunque ellos no lo sepan todavía. La pequeña y hermosa villa **esconde un secreto que está a punto de desenterrarse.** Sin embargo, justo antes de que ocurra, tres niños traviesos desobedecen las órdenes dadas por la máxima autoridad del poblado y se dirigen hacia las cataratas, donde según las malas lenguas, un apetitoso tesoro aguarda ser encontrado. De repente, el chico llamado Randy resbala, mas es sujetado *in extremis* por uno de sus amigos. Las manos aprietan en un vano intento de agarrarse; los dedos se escurren sin remedio; el niño cae al vacío.

Randi despierta, no está herido. Escucha una voz que le llama, que le apremia a sacar la vieja espada que aparece ante sus ojos. Tira de ella, y sin esfuerzo aparente, la libera de su prisión. **El muchacho abraza entre sus manos la espada legendaria.** Pronto descubre la contrapartida: los monstruos han surgido de la nada y pululan por Potos y sus alrededores, los habitantes le culpan a él de su desgracia y Randi es desterrado.

Selector de voces

—

El juego llega traducido al español, pero no ha sido doblado. Aun así, se incluye un selecctor de voces que permite alternar entre el doblaje original en japonés y las voces en inglés.

La historia no ha cambiado y se mantiene fiel a la original. **Sí se han añadido nuevas pinceladas narrativas en forma de diálogos adicionales**, pero no parece que estas líneas vayan a desvirtuar el guion clásico. Los **interludios**, pequeños arcos narrativos en los que vemos interactuar a los protagonistas, aparecen a lo largo de la aventura y proporcionan información extra. Habrá que ver si esas píldoras informativas profundizan en el carácter de los personajes o se quedan en meras conversaciones banales.

Es habitual en estos tiempos que corren simplificar mecánicas para llegar a públicos más amplios. Huelga decir que es pronto para afirmarlo con rotundidad, pues sólo he probado la *build preview* durante el principio del juego (unas dos horas más o menos), pero diría que **tanto el nivel de dificultad como la jugabilidad no han sufrido apenas alteraciones.** La exploración continúa siendo relativamente libre, de forma que el título no llevar al jugador de la mano y le permite conocer el mundo y destapar sus secretos por su cuenta.

El sistema de combate funciona de manera similar al original. La diferencia radica en que en el clásico de Super Nintendo, el personaje sólo podía atacar y desplazarse en cuatro direcciones diferentes. El *remake*, en cambio, **permite lanzar estocadas desde ángulos que antes no estaban contemplados**. Por lo demás, no he percibido cambios en el sistema de magias ni en el comportamiento de los compañeros que luchan junto a Randi.

Se conservan los menús radiales, que en su época fueron bastante innovadores y que ahora presentan una novedad reseñable: **se pueden crear accesos directos para equiparse armas y objetos más rápidamente.** Sin embargo, moverse a través de los menús utilizando los *sticks* me ha parecido un tanto engorroso, no sé si por falta de práctica o porque no son del todo intuitivos.

El **modo multijugador cooperativo** ya estaba en la versión de 1993 y no se ha dejado de lado en el *remake*. Hasta tres jugadores tienen la posibilidad de blandir sus espadas y luchar codo con codo contra los fieros enemigos del universo Mana. Eso sí, solo es posible jugar en local.

Tiene toda la pinta de que **esta nueva edición de *Secret of Mana* será respetuosa con el legado del clásico.** No puedo decir que su estilo gráfico me haya entusiasmado, pero en lo jugable sigue siendo el magnífico videojuego de siempre. Además, saldrá a la venta a un precio muy jugoso: 39, 99 euros. Si te gustan los juegos de rol japoneses, es una opción a tener en cuenta.

SECRET OF MANA



Lanzamiento
15 de febrero de 2018
Desarrolla
Square Enix
Género
RPG
Plataformas
PlayStation 4
PS Vita
PC
Multijugador
3 jugadores

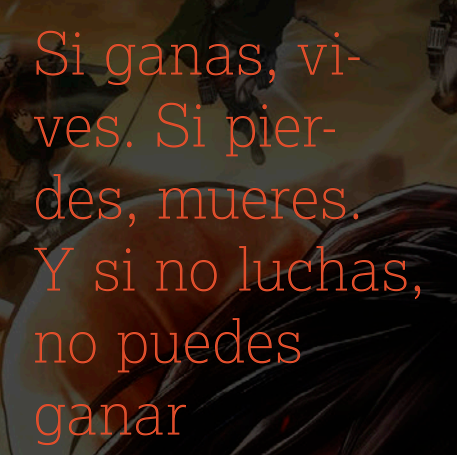


PULSA START

ATTACK ON TITAN 2

La humanidad, diezmada, sigue en jaque ante el avance de los titanes, que cada vez son más misteriosos y cuentan con aliados más poderosos. Los soldados de la Legión de Reconocimiento siguen luchando en pos de un mañana mejor. Pero la pregunta es: ¿quién es realmente el enemigo?

por Ángela Montañez



Si ganas, vives. Si pierdes, mueres. Y si no luchas, no puedes ganar

A pesar de que el *manga* creado por **Hajime Isayama** es una auténtica delicia, no fue hasta abril de 2013 cuando todos nos dimos cuenta de lo emocionante que es *Ataque a los titanes*. Su adaptación a formato *anime* conquistó al público oriental y occidental gracias a su misteriosa historia, a sus monstruosos antagonistas y, sobre todo, a una animación vertiginosa y sobresaliente que rebosaba adrenalina siempre que Legión de Reconocimiento utilizaba su equipo de maniobras tridimensional para acuchillar las nucas de los titanes. Esta fue la principal la razón por la cual muchos se mostraron recelosos ante el anuncio del videojuego *A.O.T.: Wings of Freedom*, pues era difícil recrear la sensación de velocidad y peligro que había conseguido Wit Studio en el *anime*. Pero *A.O.T.: Wings of Freedom* fue todo un éxito y es por eso que su **fidelidad** a la historia original de Isayama se verá continuada en esta nueva secuela.

Attack on Titan 2 nos situará nuevamente en un misterioso territorio atestado de titanes y, siguiendo la línea argumental de la segunda temporada, nos hará plantearnos incluso **muchas más preguntas** sobre el misterio de estos enigmáticos seres. Y en esta ocasión, los usuarios de **Nintendo Switch** también podrán formar parte de la heróica Legión de Exploración junto a los jugadores de **PlayStation 4**, **Xbox One** y **PC** gracias a Steam.

Attack on Titan 2 será un *musou* en el que nos tendremos que enfrentar a **hordas y hordas de enemigos** en forma de titanes, haciendo uso del equipo de maniobras tridimensional. Es por eso que la epicidad está asegurada a la hora de rebanar nucas, y más aún cuando nos demos de bruces con antiguos enemigos y nuevos personajes. Un titán nunca antes visto, de aspecto simiesco y con una inteligencia superior, será rápidamente eclipsado por el regreso del **Titán Colosal** y el **Titán Acorazado**. Éstos protagonizarán algunos de los momentos más emotivos y electrizantes del juego, que estará en su totalidad lleno de escenas gloriosas calcadas del *anime*, amén de las pocas licencias creativas que se hayan tomado para hacer el juego más interactivo y apasionante. Pero la esencia de *Ataque a los titanes* está impregnada en cada segundo del tráiler promocional, por lo que podemos asegurar que *Attack on Titan 2* será un videojuego trepidante lleno de acción, conmoción y muchas, **muchas sorpresas**.

El Titán Acorazado y el Titán Colosal siempre han estado más cerca de lo que pensábamos. El Titán Bestia no es un titán cualquiera. Los titanes comunes son algo más que simples monstruos sin raciocinio, y son más cercanos a nosotros de lo que imaginábamos. Cada personaje es el héroe de su propia historia y el villano a ojos de algún otro. Porque entre los rugidos de las bestias resuena con eco la misma pregunta: **¿quién es realmente el enemigo?**



POR ÁNGELA MONTAÑEZ

La humanidad, todavía en jaque, dedica prácticamente todos sus recursos a salvaguardarse de los titanes mientras intentan descubrir el misterio detrás de su anatomía y comportamiento, La razón por la cual existen titanes dentro del muro. En *Attack on Titan 2* el **ataque a la villa de Ragako** no hace más que alimentar el suspense cuando todos sus habitantes desaparecen y, en su lugar, una horda de titanes amenaza a los reclutas de la tropa 104. Entre éstos se encontraba antiguamente Annie, una Titán Cambiante que resultó ser una espía infiltrada, Dios sabe a las órdenes de quién. Absolutamente **nadie es de fiar** y, en ese panorama donde la tensión puede palparse en el aire, aparecerá un titán con el aspecto de un simio que podrá controlar a su antojo a los titanes no inteligentes. Algunos reclutas acabarán atrapados en el abandonado **castillo Utgard**, donde se vivirán algunos de los momentos más tensos del juego. Pero este es **sólo el comienzo** de una batalla inundada por las lágrimas de aquellos a quienes considerábamos nuestros amigos.

Attack on Titan 2 sirve así como una secuela impactante que sigue a pies juntillas el guion original de la historia creada por Isayama, añadiendo algunos elementos propios para que la experiencia para con el jugador sea sobresaliente, empezando por la creación de un **personaje completamente personalizado** del cual podremos decidir su género, color de piel, cabello o ropa, entre otros. Este personaje formará parte de la **Legión de Reconocimiento** y con él los jugadores podrán sumergirse de lleno en el mundo de *Ataque a los titanes*, formando parte de las nuevas historias que se incluyen en esta línea argumental, historias **inéditas y originales** que han sido supervisadas por el propio creador de la serie, Hajime Isayama.

En *Attack on Titan 2* el equipo de maniobras tridimensional ha sido considerablemente mejorado con el fin de que los jugadores tengan **más libertad de movimientos** y una **mayor precisión de ataque**, algo muy necesario para enfrentarnos a unos titanes con un comportamiento más impredecible. Durante el transcurso del juego nos encontraremos con diversas bases donde poder descansar y repostar. También contaremos con una nueva habilidad gracias a la cual podremos atacar a un enemigo de forma **conjunta** con un compañero, señalizado con un icono especial ▸

que aparecerá sobre su cabeza, un recurso alto útil teniendo en cuenta que ahora los titanes son **mucho más agresivos**, por lo que conviene utilizar el sigilo para cazarlos por sorpresa y las redes para atraparlos.

En cuanto al **modo historia** nuestro avatar contará con la sección *Town Life* para disfrutar de su propia vida más allá de las batallas. Durante este periodo de tiempo los jugadores no sólo podrán descansar, sino también entrenar para mejorar sus habilidad y relacionarse con el resto de personajes para que la historia avance y también para descubrir **misiones alternativas** con las que evolucionar como soldado. En estas misiones podremos escoger aliados con los que acabar haciendo muy buenas migas, ya que **la profundidad de los personajes es mayor** en *Attack on Titan 2* y podremos interactuar con ellos hasta el punto de entablar una relación amistosa que nos vendrá bien a la hora de luchar a su lado contra los enemigos.

En el campo de entrenamiento donde nuestro protagonista descansa también podremos **ver al detalle las características** de aquellos titanes que hayamos capturado con las redes, así como mejorar nuestro equipo de maniobras tridimensional para convertirlo en un arma más letal aún. Además, el plantel de personajes jugables ha sido considerablemente aumentado; sumados a los clásicos protagonistas, podremos tener el control de otros reclutas como Reiner, Ymir, Bertholdt, Mike, Annie, Keith o Hannes, entre muchos otros. Del igual manera, uniéndose al Titán de Eren o a la Titán Femenina podremos ver de nuevo al Titán Acorazado y al archiconocido Titán Colosal, así como ver por primera vez al Titán Bailarina y al imponente Titán Bestia.

Y si lo que nos apetece es liarnos a repartir yemas y rebanar cabezas de titanes a diestro y siniestro, el **nuevo modo cooperativo**, llamado Modo Aniquilación, nos propone dos equipos de cuatro reclutas para que compitan entre ellos con el fin de conseguir la mayor puntuación posible. Esto puede conseguirse no sólo derrotando titanes, sino también **trabajando en equipo** para que dicha tarea sea lo más rápida y eficaz posible. Para ello, podremos comunicarnos con nuestros compañeros en el *lobby online* antes de la batalla, mediante gestos que podemos ver en el *manga* original y frases famosas de la serie.

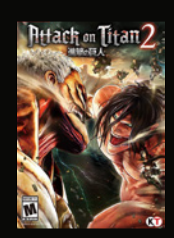
> “ENTRE LOS RUGIDOS DE LAS BESTIAS RESUENA CON ECO LA MISMA PREGUNTA: ¿QUIÉN ES REALMENTE EL ENEMIGO?

Si bien *Attack on Titan 2* es claramente un producto de acompañamiento para aquellos amantes de la obra original de Hajime Isayama, su naturaleza de secuela natural invita a que los jugadores de *A.O.T.: Wings of Freedom* disfruten de su historia tanto o más que los fanáticos más acérrimos. Y es que **no es necesario conocer el trasfondo de esta obra** para poder disfrutarla como un enano, aunque obviamente sí es recomendable haber jugado el primer título para que la experiencia sea plenamente satisfactoria. Algo que, por otro lado, será muy fácil de lograr debido a las muy bien conseguidas novedades que nos promete el juego y al modo cooperativo, garante de emoción y diversión a mansalva con el exterminio de incontables titanes junto a nuestros amigos.

Attack on Titan 2 verá la luz el próximo mes de marzo tanto en Japón como en occidente, ya que la fama que precede a *Ataque a los titanes* ha servido de aliciente para que no tengamos que volver a esperar medio año, como ocurrió con *A.O.T.: Wings of Freedom*. Año y medio después del lanzamiento del mismo, **la emoción está más que servida** en esta secuela llena de trepidantes escenas de acción y sorpresas por doquier, con un tramo final más que épico que dejará a los jugadores con ganas de más, aunque estoy segura de que veremos una tercera parte en un futuro muy próximo.

El 20 de marzo no habrá consola que no pueda ofrecernos la única experiencia que supone enfrentarnos a los monstruosos titanes que amenazan con exterminar a la humanidad. De modo que es hora de escoger tu bando y luchar por la supervivencia. **Porque el mundo es un lugar cruel, pero también muy hermoso**. ■

ATTACK ON TITAN 2



Lanzamiento
20 de marzo
Desarrolla
Omega Games, Koei Tecmo
Género
Acción
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
Nintendo Switch
PC



PULSA START

YAKUZA 6

THE SONG OF LIFE

Muy pocas franquicias en la historia del videojuego han mantenido la curva ascendente de calidad que tenemos con *Yakuza*. El próximo mes de marzo, volveremos a emocionarnos y a disfrutar con la que podría ser la última aventura de Kiryu.



El viaje de expiación de Kazuma Kiryu quiere llegarnos al corazón

por Ramón Méndez

La franquicia *Yakuza* es una de las más importantes que existen hoy en día en la industria del videojuego. Al menos, en el mercado nipón, que es donde Sega arrasa con una serie que se ha convertido en anual. Es lógico que sea en Japón donde más calado tiene, puesto que se trata de un profundo relato que, además de contarnos intensas historias de la mafia japonesa, vive muy anclado en las **tradiciones** y las **costumbres** del día a día del país del sol naciente. En el **número 21 de GTM** profundizamos en las virtudes y defectos de esta franquicia, así que no ahondaremos mucho en el tema en esta ocasión; no obstante, queremos volver a recordar que gran parte de su éxito y de su importancia como producto videolúdico radica en la constante crítica social que hace. Es una franquicia que, ya desde su primera entrega, nos muestra diversas caras: la de la acción y la lucha de poder de los clanes mafiosos; el lado humano de los personajes en circunstancias cotidianas; y los problemas a pie de calle que tiene la sociedad japonesa. Todo ello bien aderezado con una pizca de ironía y con un sentido del humor exagerado que suaviza mucho el gran impacto de lo que se nos presenta en pantalla.

Fuera de Japón, a la franquicia **le cuesta despegar**. Sin embargo, las tres últimas entregas que nos llegaron fueron un éxito de crítica y funcionaron bastante bien entre el público. Los más de diez años de pulir la fórmula y añadirle detalles han servido para que *Yakuza 5*, *Yakuza 0* y *Yakuza Kiwami* fuesen obras **sobresalientes** a las que tan solo les faltó el empujoncito de la localización a otros idiomas aparte del japonés y del inglés. Estos dos grandes capítulos eran **ideales para iniciarse** en la serie, puesto que eran un *remake* de la primera entrega y una precuela anterior a los acontecimientos de la

El regreso de un héroe que no quiere serlo

—

En *Yakuza 4* teníamos a cuatro personajes jugables. En *Yakuza 5*, a cinco. En *Yakuza 6* volvemos a controlar únicamente a Kazuma Kiryu, puesto que esta es una de sus historias más personales desde el primer capítulo.

POR RAMÓN MÉNDEZ



Vuelven los minijuegos, el humor alocado, la crítica social... y la elevada carga narrativa.

misma. Pero en este 2018 ya no hace falta echar la vista atrás, sino que la historia continúa con un *Yakuza 6* que, para muchos usuarios nipones, es **la mejor entrega de la franquicia hasta la fecha**. Es aquí donde entra la pregunta que muchos usuarios se están haciendo: ¿hace falta jugar a todas las entregas para poder disfrutar de *Yakuza 6*? **La respuesta, por dolorosa que sea, es que sí,** puesto que el juego continúa la historia justo después del final de *Yakuza 5*. Cierto es que **ya se ha lanzado** el *remake* de *Yakuza 2* para PlayStation 4 en Japón y es de suponer que, con tiempo y paciencia, seguramente acabarán lanzándose todas las entregas en la plataforma, ya sea a modo de *remake* o de *remaster*. Pero como eso supondría el paso de varios años, Sega está publicando en la página web oficial de *Yakuza* unos **cómics que resumen toda la historia hasta la fecha**, desde *Yakuza 0* hasta *Yakuza 5*. No es lo mismo que jugarlos y vivirlos con intensidad, pero es **la mejor opción para disfrutar el próximo mes de marzo** de uno de los capítulos más espectaculares de la serie.

Como decimos, la historia comienza con Kiryu en el hospital tras las heridas sufridas en los acontecimientos de *Yakuza 5*. La policía hace acto de presencia ante él para arrestarle por todos los crímenes que ha cometido. Kiryu, como alma noble que es, **acepta la detención** para expiar todos los pecados que ha cometido a lo largo de la franquicia. En el fondo, son solo 3 años de condena, tras los cuales podrá volver al orfanato Sunshine que fundó en *Yakuza 3*. Ya basta de huir, es hora de afrontar las consecuencias de sus actos y luego **volver a empezar** desde cero cuidando de esos niños que tanto lo necesitan...

Pero las cosas cambian mucho en esos 3 años en la cárcel. Nada más salir, descubre que Haruka ha sufrido un accidente de tráfico y está en coma en un hospital. Además, ha tenido un hijo. Lejos queda ya aquella adorable e indefensa niña pequeña de la que cuidábamos en *Yakuza 1*, pero Kiryu, que ha desarrollado **un vínculo paternal** con ella, acoge al pequeño Haruto como su nieto y se dispone a cuidar de él para evitar que los servicios sociales se lo quiten a su madre mientras se debate entre la vida y la muerte. **Cargado con un bebé,** Kiryu parte a Hiroshima para descubrir qué es lo que ha ocurrido durante el tiempo que ha estado fuera de circulación. Esto apenas son las primeras pinceladas de una historia que vuelve a ser emotiva, densa y profunda. Parece mentira que, tras catorce juegos, el equipo de Toshihiro Nagoshi sea capaz de seguir sacándole jugo a estos personajes, pero lo cierto es que a cada capítulo que pasa **se**



YAKUZA 6



Lanzamiento
12 de marzo 2018
Desarrolla
Sega
Género
Aventura y acción
Plataformas
PlayStation 4

superan. De hecho, en esta entrega se ha involucrado hasta el actor Takeshi Kitano, uno de los mayores emblemas del cine japonés de yakuzas.

Más allá de la nueva historia que se nos cuenta (y que, a priori, todo apunta a que **será el final de las aventuras de Kiryu**, sin contar los posibles *remakes*), el juego sigue la estela marcada por *Yakuza Kiwami* y *Yakuza 0*. El sistema de combate es similar al que nos tiene acostumbrada la franquicia en sus últimas entregas y el universo del juego nos ofrece **abundantes cosas por hacer**, desde minijuegos hasta las tradicionales misiones secundarias. A nivel de minijuegos volverán viejos conocidos, aunque también se han añadido abundantes novedades, tales como la pesca con arpón, el gestionar un cat café, hacernos *selfis* o incluso **minijuegos específicos para cuidar del bebé**. A buen seguro, las misiones secundarias merecerán mención aparte, puesto que la franquicia ha destacado siempre por ofrecer decenas de subhistorias que bien podrían ser dignas de adaptaciones cinematográficas. Además, son historias que suelen ofrecer **mucha crítica social** y analizar los problemáticas del modo de vida actual del pueblo nipón. En este aspecto, cabe destacar que estas subhistorias solían ser mudas y narrarse solo a través de texto, pero en *Yakuza 6* Sega ha dado un paso al frente y, en esta ocasión, todas y cada una de las líneas de diálogo del juego estarán dobladas (al japonés, puesto que, salvo sorpresa de última hora, el juego nos volverá a llegar en inglés con voces en japonés).

Ese paso adelante se observa también en todos los aspectos técnicos del juego. *Yakuza 0* y *Yakuza Kiwami*, que se lanzaron para PlayStation 3 en Japón, partían del motor gráfico de *Yakuza 5* (al cual se le añadieron mejoras y detalles para que luciese mejor en la actual consola de sobremesa de Sony). Sin embargo, **esta sexta entrega ha sido lanzada en exclusiva para PlayStation 4** y el salto técnico es importante. Para empezar, a nivel visual es todo un deleite ver las animaciones y el detalle tanto de los entornos como de los personajes. También se aprovechó para realizar abundantes cambios a nivel de interfaz, de tal modo que todos los menús están mucho más mejorados. En general, toda la producción **promete ofrecer un aspecto más modernizado**, algo que se transmite en infinidad de detalles: las calles de Kamurocho recuerdan a calles reales de hoy en día, Kiryu cuenta con muchas más acciones que antaño (pudiendo saltar obstáculos bajos, por ejemplo), se han eliminado los tiempos de carga al entrar y salir de tiendas y edificios... Son **muchos detalles los que se transmiten ya en los tráileres** y en los comentarios de los usuarios que ya lo han disfrutado, pero a buen seguro que la versión final nos sorprende todavía más sin que nos demos cuenta.

Falta poco para el lanzamiento del juego, que verá la luz en nuestro país **el próximo 20 de marzo de 2018**. Por nuestra parte, promete ser uno de los grandes aspirantes a **juego del año**, igual que lo fueron este año las dos entregas que nos llegaron. Y aunque estamos deseando echarle el guante, también tenemos la mirada puesta ya en el próximo capítulo, ya anunciado, que parece ser que comenzará **una nueva línea argumental con un nuevo personaje**. Esperemos que vuelva a ser una nueva lección de maestría a nivel narrativo. ■

> “ CUANDO KAZUMA KIRYU CREE QUE ESTÁ TODO PEDIDO, LA VIDA LE DA NUEVOS MOTIVOS PARA SEGUIR ADELANTE.



LA GUERRA

(im)perfecta

La vida es un constante flujo y devenir de sucesos, personas y vivencias propias hasta que la senectud, alguna enfermedad maldita o un accidente fortuito aparecen y, por tanto, se coloca el punto y final. La vida es lo que ocurre mientras uno muere. En ciertas ocasiones, el fin de la vida llega de manera prematura e inesperada; las guerras constituyen una vorágine de muerte y los videojuegos han intentado aproximarse a este fenómeno desde diferentes puntos de vista.

POR CARLOS LORCA



POR CARLOS LORCA

E. HEMINGWAY

«En la guerra moderna, morirás como un perro»



España no se libra

—

No nos gusta la guerra, pero nuestro pais ha ingresado más de 100 millones de euros gracias a la industria.

En la primera de las inagotables escenas cinemáticas que *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* ofrece, Snake esboza una de las **sentencias más célebres del medio videolúdico.** «War has changed», dice el tullido protagonista. Entre la enumeración exhaustiva de las particularidades del conflicto y el transcurso de las imágenes de un demacrado héroe en camioneta, hay una frase lapidaria que justifica este pensamiento. «La guerra, el fin de la vida, se ha convertido en una máquina bien engrasada». La sentencia no solo pretende contextualizar el juego, sino que refleja una realidad de complicada digestión: la guerra es un negocio, y la vida humana, por ende, también.

Tristemente, esto es algo que se sabe a poco que exista un mínimo interés. El conflicto sirio revela una concatenación de intereses de potencias tanto occidentales como orientales por este negocio. No miro demasiado lejos: el periódico digital Público fijó en *116 millones de euros el valor de las armas que España vendió a Arabia Saudí* en el año 2016; ridículo si lo comparamos con los 110.000 millones de dólares que Donald Trump pactó con (también) Arabia Saudí para luchar contra el terrorismo, o por decirlo sin eufemismos, seguir alimentando el conflicto armado.

Todas estas cifras quedan reducidas a la nulidad si hablamos de vidas. La vida no tiene precio. Es desalentador y cínico valorar económicamente lo único que el ser humano posee desde el momento en el que nace, más allá de elementos materiales. Por eso la guerra ha cambiado; ha pasado de ser **una muestra de hegemonía, alarde y ansias de expansión** territorial

> “ EXISTE UNA CIERTA POLARIZACIÓN EN TORNO A LA REPRESENTACIÓN DE LA GUERRA



a una caterva de dirigentes que únicamente busca prolongarlas de cara a engrosar las arcas monetarias de su país. Así de triste.

Los videojuegos, así como las series, películas, libros o cuadros, **también han buscado plasmar la guerra, cada uno a su manera**. En este nuestro medio, la tónica general ha sido representar la vida de un súper soldado despachando a centenares de enemigos y ganando la guerra él solo; hay mucho más allá, y otros casos discuten la rigidez de la que habitualmente peca el videojuego.

La guerra perfecta

Normandía, Francia. 6 de junio de 1944. Eres el teniente Jammes Patterson, un estadounidense experimentado en el campo de batalla. Tu misión es poner fin a la catastrófica **Segunda Guerra Mundial** que se ha cobrado millones de vidas. Estados Unidos decide entrar al conflicto, y la ayuda del ejército yanqui resulta fundamental para el positivo (si es que se puede catalogar así) devenir de los acontecimientos. La guerra termina con el jugador victorioso... Y con una ristra de cadáveres enemigos a sus espaldas, cuyo *count kill*, hasta donde sabemos, es cero.

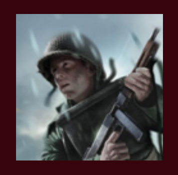
Medal of Honor: Frontline es un juego de guerra desarrollado por Dreamworks Games que salió a la venta el mismo día en el que se produjo el Desembarco de Normandía pero 5**8 años después,** en el año 2002. Es una obra que refleja la guerra como no es: un soldado, aparentemente de cualidades comunes, queda relegado al rol de sentenciar a cientos (miles) de enemigos sin más ayuda que la de los botiquines que encuentra y la munición que recoge. La guerra queda representada de **una manera superflua;** el protagonista es capaz de regenerar vida instantáneamente empleando solo una herramienta; los soldados enemigos caen de dos o tres disparos, mientras que Patterson aguanta más; siempre acaba consiguiendo lo que se espera de él. Se trata de una guerra idealizada: no hay niño que no haya soñado alguna vez con protagonizar una situación como esa. El final es feliz, todo sale como se espera y la guerra acaba para nosotros. Si es que, como decía antes, las guerras pueden acabar bien...

La guerra imperfectamente perfecta

Saint Mihiel, Francia. 1 de agosto de 1914. Eres **Emile**, un hombre humilde de ascendencia que vive tranquilamente en la granja, fuera de la ciudad. Cuando estalla el conflicto bélico entre Alemania y Rusia por el asesinato del archiduque austriaco Francisco Fernando, Francia se ve salpicada; una de las consecuencias de ello es que **todo francés de ascendencia alemana debería abandonar el país.** Karl debe marchar forzosamente de su hogar. Emile decide alistarse al ejército para tratar de frenar el conflicto lo antes posible.

En ***Valiant Hearts: The Great War*** no manejamos solo a Emile, todo sea dicho. Karl, su yerno; Anna, una enfermera de guerra; Freddie, un exsoldado americano que coopera con el propio Emile; y Walt, un simpaticote perro de guerra también son protagonistas en el desarrollo de la narrativa. A través de una serie de minijuegos y puzles, Ubisoft muestra **la crueldad y fragilidad de algo tan doloroso como es la guerra;** es especialmente en los segmentos iniciales y finales donde más escarba y rebusca en nuestros sentimientos. Es un juego con mensaje, que protesta contra el conflicto, pero que patina a la hora de utilizar el lenguaje del videojuego; un suceso

> “ VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR SE ESFUERZA EN PLASMAR LA DURA VIDA DE UN SOLDADO



Tres juegos diferentes

Cada obra busca aproximarse al conflicto de una manera diferente; mientras que juegos como *Medal of Honor* se centran más en los soldados y la batalla, *This War of Mine* presta atención a la población civil.

POR CARLOS LORCA

La guerra es un conflicto de interés

—

Las batallas mundiales acaban resultando ser muestras de poder y hegemonía. Antes la guerra tenía un sentido expansionista. Ahora todo se reduce a demostrar quién la tiene más grande.

como es este queda emborronado por una jugabilidad más bien básica, que empaña la historia narrada por cinemáticas y lecturas.

Es algo que me apena, personalmente hablando. Ubisoft Montpellier hizo un grandísimo esfuerzo de documentación para ambientar y localizar la obra; pulsando *start*, podemos atender a pequeñas tarjetas explicativas de batallas, localizaciones o situaciones delicadas que protagonizaron la cruenta batalla. Pero **como videojuego, que es lo que nos atañe, tartamudea a la hora de verbalizar su lenguaje**. La disonancia ludonarrativa de los minijuegos impide una plena transmisión de empatía, de miedo: de dolor, al fin y al cabo, que sólo se aprecia en vídeos animados, rechazando el propio potencial del medio.

La guerra imperfecta

Sarajevo, Bosnia. 1992. Eres Pavel, Bruno y Marco, un grupo de supervivientes arrojados a una casa en ruinas que lucha desesperadamente por sobrevivir. La dura Guerra de Sarajevo ha arrojado a la más absoluta miseria a la población civil, quien **lucha desesperadamente por encontrar un plato de comida** que llevarse a la boca, medicamentos para curar una enfermedad que puede tornarse en mortal, o simplemente unos trozos de leña para mantener un fuego vivo.

Los protagonistas de *This War of Mine* deben aguantar el máximo tiempo posible las penurias de la guerra. Debemos (al fin y al cabo, los protagonistas somos nosotros) **edificar y fortalecer la casa**; crear comodidades, como camas, sillas y hornos, amén de optimizarlas para emplear los menos recursos posibles; cocinar, descansar y distraerse; y robar en casas ajenas para malvivir. Una de estas está habitada por un anciano matrimonio, con medicamentos en el baño y comida a espuertas en la nevera.

Es estremecedor robar medicamentos a una pareja de ancianos. Apropiarse de las píldoras significará la muerte prematura de la mujer, que padece una enfermedad y depende directamente de la medicina. Una vez autoasignadas, nuestro personaje no se quita el recuerdo de esas palabras; robar influye muy negativamente en su estado anímico, impidiéndole realizar funciones básicas como levantarse de la cama: el personaje queda totalmente inutilizado. Peor aún es cuando vuelve a la escena del crimen para reabastecer la mochila... Y el matrimonio ya no está. ▸





Menudo nudo en la garganta. 11bit Studio sabe lo que hace; **ilustran la difícil situación de la guerra**, donde el que no come, acabará siendo comido, de una manera excelsa. Es duro, pero es así. La guerra castiga al inocente siempre. Y encima, lo hace utilizando el lenguaje propio del medio; lo dicho, volver a la casa a rapiñar y que no esté la pareja indica que han marchado a un lugar mejor, donde la paz es la bendición tras años de castigo.

Las tres guerras

Medal of Honor: Frontline, *Valiant Hearts: The Great War* y *This War of Mine*. Tres juegos sobre la guerra, pero tres juegos que **hablan idiomas diferentes**. En uno, encarnamos al perfil de soldado de cualidades superlativas y habilidades sobrehumanas, que más que personas, se asemejan a máquinas exitosas en su misión; en las antípodas de esto están en la población inocente, aquella que no tiene nombre pero paga las duras consecuencias del conflicto, sin haber participado directamente en él; y a caballo entre sendos polos está la guerra protagonizada por soldados humanos, con preocupaciones y motivaciones dispares, pero con rasgos y personalidad al fin y al cabo.

La guerra es un proceso duro para toda la población. Afecta a la economía, la prosperidad y a la propia imagen propios países beligerantes, además de a los ejércitos; peor es si afecta (que siempre lo hace) **a la población inocente**, esa que no tiene culpa de nada más que de haber nacido en el lugar y momento equivocados. «Solo los muertos han visto el final de la guerra», dice Platón.

Lo cierto es que todos los que las buscan parecen no haber salido todavía de la caverna. ■

La población civil, la que más adolece

—

Al final, quienes pagan los platos rotos siempre son los inocentes, los civiles; aquellos ajenos al conflicto. Robar para comer, engañar al vecino y matar para sobrevivir es el pan diario de los más desfavorecidos.





OPERACIÓN

Grand Slam

Esta misión fue volada el 15-12-2016 por integrantes del Ala 75th, utilizando el DCS versión 1.5.5. Los hechos sucedieron como se describen aunque son sujetos de cierta novelización por exigencias del formato escrito. Este artículo tiene una intención divulgativa, pretendiendo reflejar lo que supone volar de forma semiprofesional en un escuadrón virtual. Para ello se ha intentado buscar un equilibrio entre accesibilidad y precisión terminológica en la narración.

POR MIGUEL ARÁN



POR MIGUEL ARÁN



Comenzando la misión

—

Barret 1 en carrera de despegue.

Al igual que sus contrapartidas reales, **una misión simulada requiere una cantidad importante de horas de planificación y documentación.** Diseñarla supone también editar el escenario, testearlo, trazar planes de vuelo y definir objetivos. Los implicados saben que el compromiso es esencial, porque el disfrute y la inmersión de sus compañeros depende enteramente de que el escuadrón funcione como tal. Deben **conocer y realizar bien su tarea individualmente y en equipo**, como una falange griega que cierra filas y se transforma en un muro de lanzas y escudos.

El *briefing*

Antes de cada misión, el comandante de la misma realiza una **breve presentación repasando los aspectos clave** —un *briefing* más extenso con material de inteligencia ya ha sido previamente publicado—. En esta comunicación...

1) Asigna pilotos a cada grupo de vuelo (aeronave, rol, indicativos de radio y cadena de mando).
2) Repasa los objetivos principales y secundarios de la misión.
3) Repasa el plan de vuelo y define espacios aéreos.
4) Informa sobre meteorología y procedimientos de emergencia especiales (si proceden).

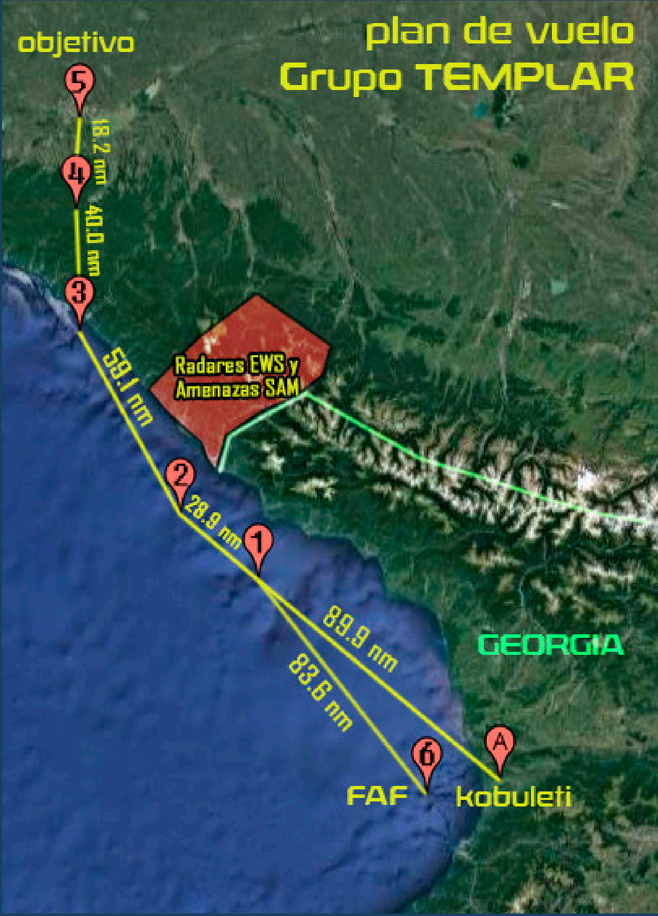
Durante estas sesiones es recomendable tener papel y boli a mano para tomar notas, igual que a bordo del avión resultan imprescindibles para registrar coordenadas y frecuencias.

La Misión: «Operación Grand Slam»

El escuadrón está basado en Kobuleti, Georgia. Su misión **es ejecutar un ataque sorpresa sobre una factoría de armas químicas en manos de una facción rebelde del ejército ruso**. Este objetivo se encuentra a escasas millas de la costa noroeste del Mar Negro, bajo el paraguas de los radares de Sochi y los sistemas antiaéreos continentales. En otras palabras: resulta imprescindible realizar una maniobra de diversión en un objetivo lejano que anteceda al ataque real y entretenga/desmovilice a sus defensas.

Para ello se forman tres grupos de vuelo de tres elementos —aviones— cada uno. ▸





TEMPLAR, a bordo de cazabombarderos M2000, serán quienes se cuelen bajo sus radares y bombardeen el objetivo real. El ataque-señuelo lo realizarán dos grupos a más de 200 millas al noreste: BARRET, a bordo de aviones de ataque A10C contra tierra, y VIPER, a los mandos de cazas de superioridad aérea F15 para neutralizar a la aviación enemiga si se presenta.

Para esta misión fui asignado al grupo TEMPLAR con el indicativo de «Templar 2».

Rutina terrestre

Al llegar a rampa **es importante tener a mano las notas de vuelo, y comprobar que el avión tenga el combustible y la carga estipulada**. Todo parece en orden. Subimos a la cabina, encendemos sistemas eléctricos, luces y radios.

Son las 6.00 y aún falta media hora para el amanecer. Sintonizamos frecuencias y por la de la torre no tardamos en escuchar al controlador autorizando a VIPER y BARRET a entrada en pista y salida directa para sus grupos.

A TEMPLAR nos toca esperar y aprovechamos para realizar comprobaciones. Templar 3 informa de lecturas espurias en su unidad de navegación y se retira de la misión. Se acuerda que despegue con nosotros, pero se desviará a Kutaisi para efectuar reparaciones. **Primera lección: las máquinas fallan**. Templar 1 me asigna para abrir formación y dirigir la navegación, él volará en mi punto —un poco por detrás hacia mi ala derecha—.

Es la hora y Torre nos autoriza a encender motores. Con su venia pasamos directos a pista tras el taxi y despegamos. Pocas sensaciones más gratificantes hay en simulación que la de despegar en formación: el rugido del postquemador, los taquímetros revolucionándose mientras **tú y tus compañeros os precipitáis al aire en un cilindro de aluminio y titanio que porta dos toneladas y media de bombas y cuatro de queroseno**. Momentos donde es crucial maniobrar coordinados: al ir en la cabeza de la formación tengo que ir anunciando mis intenciones por radio. «Tren arriba, tren arriba, ¡ahora!» —Siempre repetir dos veces y añadir una palabra de ejecución.— «Viramos 320, viramos 320… ¡ahora!» y ya estamos en ruta.

POR MIGUEL ARÁN



Surcando el cielo

El plan de vuelo marca casi 500 millas de ida y vuelta al objetivo. **Es vital economizar cada gramo de combustible si no queremos terminar aterrizando de emergencia** en un aeródromo fronterizo de mala muerte. Por eso las primeras 80 millas —lejos de radares y defensas —las volamos a unos óptimos 10000 pies de altitud. Templar 3 se separa del grupo y nos deseamos buen viaje.

Al llegar al punto de ruta 1 —WP1— descendemos abruptamente hasta 300-200 metros sobre el nivel del mar, instaurándose silencio de radio al aproximarnos a 30 millas del espacio aéreo enemigo. No tardamos en eyectar el tanque externo: nos hemos fundido sus 1300 litros en poco más de 20 minutos.

Los siguientes minutos son tensos mientras nos adentramos paulatinamente en el litoral enemigo. **Ocasionalmente «iluminados» por sus radares** sin llegar a fijarnos, asumimos que la curvatura terrestre y el escaso tamaño de nuestros aparatos nos presenta como simples interferencias en sus pantallas. Armo el piloto automático en modo mantenimiento de altitud, encarándolo al siguiente punto de ruta. A tan baja altitud es imposible orientarse en visual y las radioayudas enemigas no son fiables.

Llegamos al WP3 y es hora de poner toda la carne en el asador: viramos para adentrarnos en el continente enemigo, conscientes de que vamos a volar a menos de 200 metros sobre sus cabezas: **aunque no nos vean, nos van a oir**. Serpenteamos entre colinas, evitando líneas de alta tensión y con un ojo puesto en el medidor de distancia al objetivo. Ya no tiene sentido el silencio de radio y reanudamos comunicaciones al sobrevolar el WP4. A 18 millas del objetivo, llega el momento de seleccionar armamento, activar el modo de ataque del HUD y armar espoletas: a partir de ahora todo va a suceder muy rápido y es imperativo estar preparado. Sin dilación, configuro las 10 bombas Mk82 frenadas en modo «ristra» —*ripple*—. Se soltarán sucesivamente mientras el gatillo esté pulsado, a la velocidad necesaria para que cada impacto esté separado 20 metros respecto anterior. Hay que asegurar el tiro pues no habrá segunda pasada. A todo esto el avisador de radar empieza a detectar todo tipo de amenazas: están intentando fijarnos desde el interior, sin éxito. Pero especial terror tenemos a los misiles buscadores de calor: si un soldado de a pie dispara un IGLA afortunado, no tendríamos manera de saber que nos viene salvo que viéramos la estela. Así que a lo anterior hay que sumarle la paranoia de tener que vigilar todas las direcciones simultáneamente.

El regreso del héroe

—

Templar 1 y 2 de vuelta a la base, mucho más ligeros de carga...



Infierno desatado

10 millas hasta el objetivo y el HUD ya nos lo marca con una pequeña cruceta verde sobre un discreto complejo de edificios. Comunico a Templar 1 el ataque: «Postquemador, postquemador, ¡ahora!». Hasta

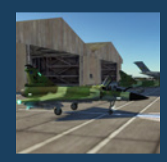


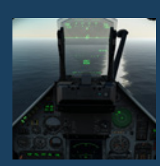
ese momento la velocidad de crucero eran **unos 300 nudos de velocidad indicada y en el siguiente minuto aceleramos por encima de los 500**. El motivo es doble: uno, es necesaria gran inercia para que la trayectoria predictiva de las bombas «adelante» la posición del avión y podamos ver la retícula sobre el objetivo sin sobrevolarlo. Y dos, mayor velocidad, menor precisión de los antiaéreos enemigos.

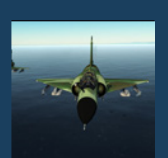
Concentración máxima: los motores truenan en el aire y **de la tierra brotan algunos regueros de balas trazadoras de pequeño calibre, latigueando el cielo en nuestra búsqueda**. Llegan los instantes clave y hay dejar de esquivar para nivelar el avión de cara al ataque. La retícula se posa en el objetivo. Actúo e informo «Templar 2, bombas fuera». Templar 1 hace lo propio. Rompemos formación en direcciones opuestas y nos preparamos para volver a la seguridad de la costa mientras confirmamos visualmente que **el objetivo se ha convertido en un pequeño apocalipsis pirotécnico**.

El regreso

Salvo algún impacto aislado de calibres bajos —suenan como balines de plomo atravesando una lata—, pilotos y máquinas estamos ilesos. La maniobra de distracción ha funcionado, pero la misión no ha terminado y toca recorrer 200 millas de vuelta bajo los radares del enemigo. Solo tras salir de su espacio aéreo, es seguro ascender 6000 pies para optimizar el combustible al máximo. **Templar 1 me notifica que se le ha iluminado el testigo de la reserva, lo que indica menos de 300 litros**, unos 5 minutos de vuelo a ese régimen. «PAN-PAN, PAN-PAN, PAN-PAN, Torre de Kobuleti, de Templar 1, declaro emergencia de combustible en aproximación final pista 07, solicito permiso para aterrizar» informa rápidamente en la frecuencia de Torre.







La respuesta es inmediata «Templar 1, tiene permiso para aterrizar, pista 07». El líder colaciona con alivio «Autorizado a aterrizar, pista 07, Templar 1». Yo solo tengo 100 litros más que mi líder, así que permanezco en patrón de espera circular comunicando con Torre: la autorización no se hace esperar y puedo entrar en la senda de planeo con la seguridad de contar con guiado ILS —**aterrizaje instrumental de precisión**— y no jugármela a un segundo intento con un tanque al que le queda un suspiro. Poco antes de posar mi avión en tierra, veo al líder saliendo de la pista por uno de los carriles de taxi, plegando aerofrenos.

Un aterrizaje suave, con el morro bien arriba para que el majestuoso perfil alar en delta contribuya a frenar al aparato. Y a rampa, que hay mucho que celebrar.

En la cantina nos reunimos con los muchachos de BARRET y VIPER. El buen humor se ensombrece tan pronto como nos enteramos del derribo de BARRET 2 —al parecer se adentró demasiado en espacio aéreo no-seguro—. Todo indica que saltó sin heridas de consideración y en esos momentos debería estar de excursión por las montañas. Seguro que comandancia ya está diseñando un operativo de rescate en helicópteros, con sus contingencias, rutas, escoltas...etc. **Pero eso, amigos, ya es otra historia**. ■





LOS DIOSES DEL NUEVO SIGLO

Juegos y religión

La cultura ha estado ligada a la religión desde sus orígenes, siendo la Biblia el libro más leído de la historia. Pero ¿qué ocurre cuando la cultura se actualiza? ¿Qué papel tiene la religión en los videojuegos actuales? ¿Qué nuevas posibilidades nos permite explorar?

POR JUAN CARLOS SALOZ

DE LA POLÉMICA A LA INSPIRACIÓN

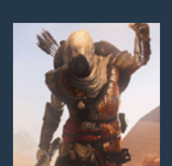
Un viaje espiritual a través de los videojuegos

En el último aliento de *Assassin's Creed: Origins*, el protagonista viaja hasta una recreación del Monte Calvario, donde los romanos han construido una «herramienta de tortura» que quieren implantar en todo su imperio. Al ponernos en la piel de Bayek de Siwa, el último Medjay de Egipto y uno de los pocos hombres dispuestos a defender su antiguo reino, nos convertimos en víctimas de los imperios del norte; aquellos que han tomado una nación milenaria. Poco a poco, las pirámides y los mausoleos ocultos son tomados por templos a dioses griegos y circos romanos. Las religiones politeístas —que en el fondo adoran a los mismos dioses, como demuestra Serapis— se encuentran en la disputa más importante de su historia. Pero, sin previo aviso, **aparece el cristianismo**. Y, con las cruces en las que acabarán empalados Jesucristo y los dos ladrones, acaban con la Antigüedad para adentrarse en épocas mucho más oscuras.

En la última década, *Assassin's Creed* ha reflejado en prácticamente todos sus juegos la importancia de **la religión en la historia**. Pero, en los videojuegos, la historia es el último reducto en el que la religión tiene cabida. Al contrario de lo que ocurre en la literatura o la cinematografía, donde el mundo real está mucho más representado que los mundos de fantasía —el género fantástico es eso, tan solo un género— cada videojuego es un nuevo mundo que pocas veces bebe de la realidad más exacta.

> “ EN LOS VIDEOJUEGOS, LA HISTORIA ES EL ÚLTIMO REDUCTO EN EL QUE LA RELIGIÓN TIENE CABIDA.

De este modo, **la lucha entre dioses y credos trasciende nuestro universo**. No se necesitan los mitos paganos, sino que se crea un complejo metafórico donde cabe cualquier cosa.



El mensaje de *Assassin's Creed*

—

Para evitar una polémica segura, Ubisoft advierte en cada videojuego de que su historia «ha sido desarrollada y producida por un equipo multicultural de diferentes creencias religiosas».



POR JUAN CARLOS SALOZ

CADA FANTASÍA TIENE SUS PROPIOS DIOSES

Del bien contra el mal a las divinidades paganas

Desde el ateísmo impostado de *The Witcher* hasta las facciones de *World of Warcraft* y las razas de *Mass Effect*, **la vinculación con la religión es directa** y se clasifica en dos grandes grupos: **el cristianismo básico** del bien contra el mal y el **sistema politeísta** en el que cada deidad representa un elemento particular.



Uno de los juegos recientes que mejor representa este paradigma es *Horizon Zero Dawn*. Además de mezclar dinosaurios metálicos con una prehistoria futura, el título de Guerrilla Games implementa un mapa de tribus que sirve como crítica social airada. Mientras la tribu de los Nora se compone como una sociedad matriarcal donde «La Madre» **es la diosa a la que se lo deben todo,** los Carja o los Oseram son culturas en las que las mujeres no tienen ninguna potestad.

Del mismo modo, en *Final Fantasy X* aparece una significativa crítica a la Iglesia a través de la religión Yevon, cuya creencia estricta no permite que se practique ningún otro tipo de credo. Por lo menos, en este caso cuentan con la certeza de que pueden probar sus dioses existen, lo que les legitima mínimamente para llevar a cabo sus actos. Pero ocurre lo contrario en casos como *Fallout*; en videojuegos que entoncan una crítica a la obsesión de quienes rezan por un dios «imaginario», que van desde Jesucristo hasta una bomba nuclear divina.

Si tenemos en cuenta los últimos ejemplos, queda claro que **la religión no suele salir muy bien parada**. No hay ningún «rock cristiano» en los videojuegos, así que no es de extrañar que la Iglesia haya tenido lances tan significativos con juegos como *Bioshock Infinite*. En 2013, Ken Levine y su equipo publicaron uno de los juegos más controvertidos de los últimos años, en el que el ideal americano se lle-

Diosas y madres

Al contrario de la vida real, donde casi todas las religiones son patriarcales, en los videojuegos existen multitud de cultos en los que se sigue a una madre espiritual o a una Diosa. Algunos ejemplos son *Dragon Quest* o *The Legend of Zelda*.





vaba a su último exponente. La religión cristiana, por tanto, **se mezclaba por completo con la política**, y las acciones más brutales se justificaban con el beneplácito del Señor. Como no podía ser de otro modo, esto cabreó a algunos sectores eclesiásticos, que llegaron a demandar su retirada. Y Levine llegó a reconocer que censuró a un personaje para que no afectara a los creyentes más devotos.

Aun así, no puede decirse que los videojuegos **sean especialmente críticos con las religiones.** Al menos, no más que otras industrias culturales. Aunque exista una voluntad crítica contra hechos históricos como la Inquisición (en *Assassin's Creed* son expertos, así que se cubren las espaldas con un mensaje de advertencia), la religión suele servir como una excusa para dar potencia al lore del juego.

Para entender cómo se pueden aprovechar los videojuegos de la religión, podemos observar el caso *The Legend of Zelda.* Cuando el primer juego se publicó en 1986, no existía una clara voluntad por explorar su vertiente mística. Aunque aparecía la Trifuerza como potenciador de las habilidades del protagonista, no existía la figura del elegido por la diosa. Ha sido a medida que ha avanzado la saga que se ha ido agrandando tanto el mito de Link como el Reino de Hyrule, que incluye cada vez **más divinidades y amenazas venidas del averno**. Poco a poco, Link ha pasado de ser un héroe que salva a una princesa al mesías de *Breath of the Wild*. En el último juego de la saga ya no hay lugar para las sorpresas: desde el minuto uno te dicen que eres el elegido, y como tal debes cumplir una misión centenaria. En resumen, se trata de **una actualización libre del salvador judío**, con referencias que no se ocultan a medida que el juego avanza. Para evolucionar, Zelda ha necesitado a la religión.

Lejos de las metáforas religiosas de los juegos citados, algunas desarrolladoras deciden poner su mira en mitologías que ya existen… aunque, como suele ocurrir en el medio, adaptándolas a su lenguaje propio. En la saga *God of War* encontramos **una completa vuelta de tuerca a los mitos griegos**. Básicamente, es un retorno al pasado para descubrir una de las tantas leyendas que se podrían seguir escribiendo sobre las desventuras del Olimpo. En *Dante's Inferno* vemos algo parecido: una versión libre sobre una obra histórica basada en el cristianismo que puede despertar interés tanto en cristianos como en personas que nunca hayan tenido conexión con la religión.

En ambos casos existe un claro interés por el lore, más allá de por la espiritualidad a la que aluden las religiones. Básicamente, se realizan porque son ambientaciones fáciles de pasar a videojuegos y muy atractivas. Pero títulos como *Okami* demuestran que los videojuegos pueden hacer algo imposible para cualquier otro medio: **convertirnos en dioses**. Los *God Simulators*, que van desde *Black and White* hasta *Los Sims*, tiran abajo la Torre de Babel para convertirnos en los amos y señores de nuestros mundos. Gracias a esta industria, el sueño de toda la humanidad se hace realidad. Y, de paso, nos convierte en personas más ateas. Al fin y al cabo, ¿para qué creer en Dios si podemos ser uno? ■

> “
> ¿PARA QUÉ CREER EN DIOS SI PODEMOS SER UNO?



God Simulators

—

Los videojuegos consiguen algo imposible en cualquier otro medio: convertirnos en Dioses. El simple hecho de controlar a una familia en *Los Sims* o de crear criaturas exóticas en *Spore* se trata de un hito revolucionario.



UNA AVENTURA SOLO PARA TI

#SavePlayer1

¿Están los videojuegos para un jugador en peligro de extinción? Repasamos el pasado y presente de una industria cambiante, desde el propio concepto de ocio electrónico hasta los distintos hitos que han desembocado en el auge de títulos multijugador competitivo online

POR ALEJANDRO REDONDO

VIDEOJUEGOS MULTIJUGADOR

Presentes desde los inicios de la industria

El juego, como la vida misma, se trata a menudo de interacción social. Se compone de momentos en los que unimos nuestras fuerzas con otros por una causa común, o de otros en los que simplemente intentamos deshacernos de nuestros demonios mediante cierto tipo de carnicería virtual catártica. Pero a veces necesitamos un tiempo para nosotros. Un lugar donde podamos escapar de los altibajos que supone la vida cotidiana. Precisamente ahí es donde los grandes títulos para un solo jugador encuentran su hueco.





Con estas palabras comenzaba **Bethesda**, en el marco de la gala *The Game Awards* —celebrada en los últimos compases de 2017—, su particular defensa de los videojuegos sustentados en una aventura individual. La industria ha cambiado tanto en estos últimos años, que los estadounidenses han considerado oportuno salir al paso para posicionarse como abanderados de la creación de contenidos disfrutables en solitario.

Durante todo el mes de diciembre, la compañía siguió dando a conocer su nueva línea de comunicación con un claro objetivo: empatizar con una comunidad fiel a un estilo de juego pero cada vez más desamparada por el sector. Las redes sociales fueron el marco elegido para transmitir decenas de mensajes directos al corazón que, entre otras cosas, invitaban a los jugadores de toda la vida a compartir sus mejores experiencias individuales bajo el *hashtag* ***#SavePlayer1***. Bethesda aprovechaba también para reforzar su firme compromiso con este tipo de juegos recordando su más reciente y aclamado catálogo: *The Evil Within 2, Wolfenstein 2, Fallout 4, Prey, Doom, Dishonored 2* y *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Todos ellos, con una amplia experiencia individual firme y rebosante de calidad.

Salvar al Jugador 1

—

«Las experiencias de un solo jugador son una gran parte de nuestro ADN. Ayúdanos con *#SavePlayer1*». Con este mensaje —y una foto de familia de su catálogo más reciente— daba comienzo Bethesda su campaña de comunicación en Twitter.

POR ALEJANDRO REDONDO



INTERNET

El avance que transformó todo un sector

Cuestión de género

—

Hay títulos que se prestan más a ser jugados de forma individual —como las aventuras gráficas o los JRPG—, y otros que tienden más hacia el multijugador. Los *shooters* siempre han tenido mucha tradición *multiplayer*: ¿quién no ha pasado tardes enteras con amigos en un cibercafé?

Sin embargo, de entre todas sus comunicaciones nostálgicas, hubo una que llamó especialmente la atención. Una afirmación que, aunque no demasiado alarmista, sí que invita a reflexionar sobre el momento en el que se encuentra esta industria y, mucho más importante, **hacia dónde va**: «Hace mucho tiempo, las experiencias solitarias dominaban el panorama videojueguil. Pero en los últimos años, con el auge del multijugador, los títulos para un jugador han decrecido. [...] ¡Pero no hay nada que temer! Bethesda está aquí para ayudar». ¿Necesitan ayuda realmente los videojuegos para un jugador? ¿Es cierto que cada vez se apuesta menos por los títulos para disfrutar en solitario? ¿Es el multijugador el causante de esta supuesta falta de propuestas individuales? Y por último, ¿fueron concebidos los videojuegos como experiencias para un solo jugador?

Para responder a todas estas preguntas es necesario realizar antes una pequeña aproximación teórica al propio concepto de «**videojuego multijugador**» —una de las causas, según Bethesda, del descenso del *single player*—. Como su propio nombre indica, son aquellos videojuegos en los que dos o más jugadores interactúan en una partida al mismo tiempo. Este tipo de videojuegos pueden ser, por tanto, cooperativos o competitivos, tener o no campaña (entiéndase, historia) y ser *offline* o hacer uso de servicios en línea. Es decir, que tan multijugador era en los años 70 un duelo contra un amigo en *Pong* como lo es hoy día una partida 2v2 a *Clash Royale*. El error viene al asociar «multijugador» únicamente a «videojuegos multijugador, competitivo y *online*», que son los más populares hoy día —*Overwatch, League of Legends* o *PUGB* son buenos ejemplos—.

El *multiplayer* no puede ser visto nunca como un factor negativo ni el videojuego catalogado como una experiencia solitaria porque, de hecho, el **componente social** forma parte de su ADN. En palabras del escritor Miguel Vallejo, los videojuegos son la evolución electrónica de los juegos que el hombre ha disfrutado a lo largo de su historia. Simplemente, es ahora cuando se tienen los conocimientos necesarios para crearlos. El juego —continúa el autor— ha experimentado múltiples cambios a lo largo de los siglos, pero su importancia es patente desde escritos de filósofos griegos como Platón o Aristóteles. Esto quiere decir que, si jugar es «como la vida misma», el videojuego no puede ser considera-



do ni valorado únicamente como una aventura para una sola persona.

Haciendo una breve retrospectiva en la historia de esta industria, es fácil comprobar cómo, efectivamente, las compañías siempre han hecho un gran esfuerzo por **romper las barreras técnicas** que obligaban al usuario a disfrutar de los videojuegos en solitario. La inclusión del segundo mando en Magnavox Odyssey —la primera consola de la historia, lanzada en 1972, y que ya anunciaba experiencias para toda la familia—, las recreativas para dos jugadores, el cable *Game Link* en portátiles de Nintendo... Hay decenas de ejemplos que ilustran ese deseo de maximizar la experiencia al otro lado de la pantalla, aunque los avances en la jugabilidad siempre han estado supeditados a una mezcla de ingenio y posibilidades tecnológicas.

¿Cuál ha sido, entonces, el hito que ha logrado llevar la industria hasta el punto en el que se encuentra hoy? La respuesta es sencilla: **Internet**. Y lo que es más importante, su democratización, la posterior mejora de las conexiones y, en última instancia, su llegada masiva a consolas de sobremesa y portátiles, ajenas hasta hace poco a la revolución digital. La red de redes es el invento tecnológico causante del auge de los videojuegos multijugador online, y el que consigue que Bethesda haya iniciado años después esta campaña en redes sociales. Una vez más, la ruptura de una nueva barrera técnica vuelve a alterar el concepto de juego y la forma en la que el hombre se divierte.

Por fortuna para los amantes de las experiencias individuales, el *Player 1* no solamente no corre peligro, sino que viene de experimentar **uno de los mejores años** que se recuerdan en la industria, solo comparable a 1998: *Horizon Zero Dawn, Nioh, Super Mario Odyssey, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Persona 5, NieR: Automata, RiME, Sonic Mania, Metroid: Samus Returns, Resident Evil 7: Biohazard, Yakuza 0, Xenoblade Chronicles 2, Prey, Hellblade: Senua's Sacrifice*, etcétera, etcétera, etcétera —y sin tener en cuenta a la escena *indie*—. Todos ellos, centrados en una campaña épica, repleta de emociones y grandes experiencias. Por fortuna, el presente año es también prometedor.

Es probable que la campaña *#SavePlayer1* de Bethesda no venga motivada por el auge del «multijugador», sino por el de juegos que se sustentan únicamente en el «multijugador online competitivo», dejando completamente a un lado todo lo demás. Más que «juegos para un jugador», lo que los estadounidenses defienden son experiencias que se sustenten en **una campaña sólida**, con una historia capaz de emocionar, con principio y final. Un viaje inolvidable a través de un videojuego que pueda ser reforzado, como en el caso del propio *Doom*, por un posterior modo PvP en línea que ayude a aumentar la vida útil del producto.

Los videojuegos han cambiado y lo seguirán haciendo. Han evolucionado hacia nuevas formas de entretenimiento que ya trascienden un PC, una consola o meras partidas solitarias en una habitación. La red de redes abrió la puerta a un nuevo mundo de posibilidades, y ya hasta los *smartphones* forman parte del día a día de una industria cada vez más exitosa, diversa y socialmente aceptada. Hoy, todo el mundo puede jugar a videojuegos, y ese es el mayor éxito. Da igual cómo se llamen, a qué género o categoría pertenezcan, quién los cree o dónde sean reproducidos. **Son videojuegos**. Y los juegos, como la vida misma, son para ser disfrutados.■



Una buena salud

El 2018 se presenta cargado de grandes títulos basados en una experiencia individual: *Ni no Kuni II, God of War, Detroit: Become Human, Red Dead Redemption 2, Darksiders III, Kingdom Hearts III, Ori and the Will of the Wisps...* Propuestas para todos los gustos y plataformas.



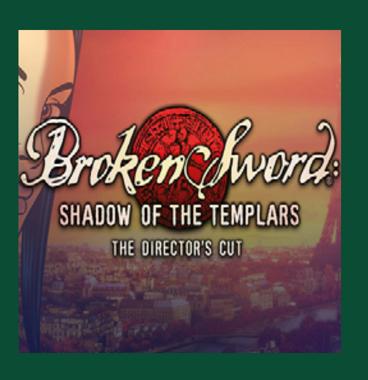
LA VERACIDAD DE LA HISTORIA

Broken Sword

Esta saga de aventuras gráficas puede que sea antigua, pero eso no quita que sea una de las más cuidadas en lo que al apartado histórico se refiere. En este reportaje haremos un repaso a su primer título, *La leyenda de los templarios*.

POR GAMER ENFURECIDO

Hace tiempo que los videojuegos no solo sirven para divertir y entretener, algunos cumplen otras funciones a la par. Hay juegos que ayudan a mejorar los reflejos, otros que potencian la agilidad mental y otros que incluso requieren un ingenio agudo para ser superados. De entre todas estas posibilidades, una de las más útiles e interesantes es la opción de enseñar o educar sobre algo mientras se juega. **Y no hay género que se preste más a la transmisión de conocimientos y su posterior uso para la resolución de enigmas que las aventuras gráficas.**



Dicho género se centra en ir avanzando a lo largo de una historia compuesta por diversas situaciones, resolviendo en estas los rompecabezas que van surgiendo. **Para solucionar los puzles debemos conseguir objetos e interactuar con personajes** a través de acciones y diálogos, así como explorar los escenarios. Todo esto hace que en este género especifico se maneje una gran cantidad de información que debe ser usada con un objetivo, y es en este punto donde las aventuras gráficas se hacen fuertes.

El potencial educativo de este tipo de videojuegos reside en que la mejor manera para retener una información es el tener que usarla con un objetivo. Y si el objetivo es completar una misión épica, la retención del usuario aumenta. Además, muchas de las misiones requieren cambiar la forma de ver las cosas y desarrollar ideas originales e imaginativas, de resolver diferentes conflictos, o de hallar soluciones diferentes con los recursos que tenemos a nuestra disposición. Todo esto hace de las aventuras gráficas una gran forma de transmisión de conocimientos.

La edad de oro de la aventura gráfica comenzó allá por 1989 y se extendió hasta finales de los años 90. Es en esta época donde aparecen las mayores joyas que se han podido jugar, pero ninguna con más carga histórica que los primeros juegos de la saga *Broken Sword*. En especial el primer título de la saga, *Broken Sword: La leyenda de los templarios*. Esta primera parte publicada en 1996 y cuyo desarrollo estuvo a cargo de Virgin Interactive y Revolution Software, nos presenta a George Stobbart y a Nicole Collard como protagonistas. El primero, un turista estadounidense que se encuentra en el lugar de una explosion en París, y la segunda, una periodista francesa que sigue la pista a un asesino en serie.

Con este trepidante inicio, da comienzo una de las aventuras gráficas con más carga histórica que se han hecho. A lo largo del juego vamos encontrando pistas que nos guían hacia un conflicto muy antiguo, y gracias a sagas posteriores como *Assassin's Creed*, ahora conocemos muy bien la pugna entre templarios y asesinos. La lucha ha estado en auge desde los tiempos de las cruzadas, y en este título precisamente se le da un enfoque muy realista presentando una exactitud histórica sorprendente: hagamos memoria.

El montaje del director

—

El juego fue remasterizado y editado de nuevo en el año 2009 para añadir mejoras gráficas y alargar la historia con escenarios en los que manejamos a Nicole Collard.

El argumento de *Broken Sword: La leyenda de los templarios* arranca con el hallazgo de un antiguo pergamino, sobre el cual obtenemos **una fiel representación de la historia de los caballeros templarios** gracias a los conocimientos de nuestra querida Nicole Collard: *«Todo comenzó cuando un hombre llamado Hugo de Payns llegó un día a la corte del rey de Jerusalén y se ofreció para proteger a los peregrinos cristianos de las fuerzas musulmanas desplazadas. De esta forma, el rey podía garantizar a dichos cristianos un tránsito seguro a través de Tierra Santa. Viajes más seguros suponían más peregrinos, lo que se traducía en un aumento del comercio y la riqueza. Así nacieron los caballeros templarios, quienes demostraron ser una ayuda inestimable para el rey de Jerusalén como ejército mercenario. Se decía que nunca preguntaban por el número de enemigos, que solo les interesaba saber dónde se encontraban. Con el paso de los años, estos caballeros crecieron en número y también en riqueza. Llegaron a ser tan ricos que hasta los reyes les pedían préstamos. Lamentablemente, en el cenit de su poder cayeron en desgracia cuando el rey de Francia, Felipe IV, los acorraló y entregó a la Inquisición. Por supuesto, en sus cabezas no había mucho que no confesaran bajo tortura. El último gran maestro templario fue Jacques de Molay, quien fue quemado vivo en una isla del río Sena, en París. A pesar de la desaparición de la Orden, su gran tesoro nunca se encontró».*

En tan solo minuto y medio de cinemática, el título ya nos da nombres, lugares y razones, así como información acerca de quiénes fueron los caballeros templarios y cómo terminaron. Aun con todo ello, el juego no se queda en la superficie, sino que en lugar de presentar a unos protagonistas que lo saben todo, **elige dar una gran importancia a los personajes secundarios, dándoles un rol de comunicadores**, de expertos en el tema en cuestión. En *Broken Sword: La Leyenda de los templarios*, dicho rol lo lleva a cabo el personaje de André Lobineau, quien profundiza aún más sobre el tema de la orden del temple en el Museo Crune: *«Soldados, diplomáticos, mercenarios, monjes, banqueros, para los templarios cumplían los requisitos, eran el mayor ejército de la cristiandad, la milicia de cristo. Los templarios sacaron su nombre del edificio en el que instauraron su cuartel general. El rey de Jerusalén les dio parte de una mezquita en el Monte Templo. Se dice que había sido el emplazamiento origi-*

LA EVOLUCIÓN DE LOS TEMPLARIOS

De ejército mercenario a potencia económica



El dios pagano Baphomet

—

Entre la lista de infames acusaciones sobre la Orden estaba la adoración a Baphomet, un demonio pagano inventado por la propia inquisición.

nal del Templo de Salomón. Al principio se conocía a la Orden como los Caballeros del Temple y luego como los Caballeros Templarios. Estos se hicieron ricos gracias a una corriente continua de nuevos reclutamientos procedentes de familias nobles. Tenían que jurar un voto sagrado de pobreza, castidad y obediencia, así que donaban su dinero, bienes y tierras a la orden. En poco tiempo fueron dueños de tierras en Francia, Escocia, Inglaterra, España y prácticamente toda Europa, se convirtieron en la mayor potencia económica de la cristiandad».

tenernos pegados y atentos a una conversación que en cualquier otro contexto podría no habernos llamado la atención en absoluto. Sin embargo, este método de comunicación genera interés porque puede que se nos dé información importante o puede que no, y esa duda hace al jugador prestar una mayor atención, ya que puede ser útil en el futuro. Para terminar, el juego también nos cuenta la caída en desgracia de los Templarios: «*Felipe IV fue el responsable del exterminio de los caballeros templarios, principalmente porque*

> “
>
> LAS DEUDAS Y EL TEMOR AL PODER DE LOS TEMPLARIOS HICIERON ACTUAR A FELIPE IV

De esta forma, la imagen general de lo que fueron los caballeros templarios queda mucho más clara y su historia muy bien resumida mediante cinemáticas y simples conversaciones con diferentes personajes. Una de las cosas que más sorprende es cómo logra **man-**

quería ponerle las manos encima a su tesoro. Tenía una enorme deuda y una guerra de por vida con Inglaterra que tenía que financiar. El problema era que la orden del Temple era una orden sagrada y altamente respetada, por ello Felipe IV utilizó métodos sucios y poco honora-

18 DE MARZO DE 1314

Jacques de Molay es quemado vivo

bles. El papa en aquella época era Clemente V, un francés, a quien el rey de Francia colocó allí como su marioneta para sus futuras ambiciones políticas. Felipe quería la riqueza de los templarios y usó a Clemente V para conseguirla. Órdenes selladas se enviaron por toda Francia para ser abiertas en el día marcado, un viernes trece de julio. Ese es el origen de nuestra superstición sobre ese día. Al amanecer de ese día, a través de toda Francia, los templarios fueron arrestados, siendo la mayor redada de la historia del mundo. Tras ello, Felipe IV quería sangre y entregó a los miembros de la orden a la inquisición. No es sorprendente que confesaran una sensacional y sórdida lista de blasfemias. La mayor parte de ellas inventadas, por supuesto, cientos de templarios fueron declarados culpables de herejía y fueron quemados vivos proclamando su inocencia. Cuando Felipe IV marchó sobre su sede para reclamar el tesoro, encontró que no había nada y que la flota de los templarios había zarpado».



De confusa localización

Irónicamente, y en contraste con la veracidad histórica del juego, todas las localizaciones específicas visitadas, tanto en la ciudad de París como a lo largo del mundo, son ficticias.

Así pues, con este último fragmento, la magistral clase de historia que nos brinda *Broken Sword* llega a su fin. Resulta impresionante averiguar que, si consultamos cualquier enciclopedia, artículo, película o documental sobre los templarios, **todos los datos proporcionados en el juego son exactos y verídicos históricamente**. Se nota muchísimo el cuidado y la investigación llevada a cabo por los desarrolladores, y sobre todo, la grandísima habilidad de estos para entrelazar auténtica historia y fantasía con el afán de crear un título que nos da una lección sobre cómo contar historia haciéndola divertida y útil. Se demuestra así, y no sólo en las aventuras gráficas, que el videojuego **es una herramienta tan válida como cualquier otra para contar historias, transmitir información o educar.** ■



SOBREVIVE A LA GUERRA

This War of Mine

Es sorprendente lo muchísimo que se parece el juego de mesa de *This War of Mine* a su homónimo digital. Una experiencia tan similar como gratificante, pero aún mucho más cruda y difícil. Bienvenidos a Pogoren.

POR CARLOS SANTILLANA



CUANDO EL CONFLICTO LLAMA A LA PUERTA

En la guerra, no todos son soldados...

Por fin tenemos entre nosotros uno de los juegos de mesa más esperados por los que compartimos afición con los videojuegos. No solo porque *This War of Mine* se ha convertido por méritos propios en todo un referente en el mundillo. También por otra peculiaridad que muchos pasarían por alto: **en muchos aspectos recuerda a un juego de mesa.**

Es por eso que, a fin de cuentas, no resulta tan sorprendente el enorme parecido entre los dos. La verdad es que **el videojuego de *This War of Mine* recuerda tanto a un juego de mesa como el juego de mesa de *This War of Mine* recuerda al videojuego.**

Pero no se conforma con sorprender en algo como esto, en casi todo demuestra que **es algo muy diferente a lo habitual.** Cualquiera que haya probado el videojuego sabe que no hay un solo protagonista, sino varios, y que nosotros los manejamos a todos. Podría parecer que lo más evidente era trasladar esto haciendo que cada jugador controlase a un personaje, pero aquí, igual que en el videojuego, los personajes pueden hacer muchas cosas o muy pocas, eso sí es que sobreviven el tiempo suficiente, claro. Así que la solución ha sido que **todos los jugadores lo manejan todo, pero por turnos**.

Explicar cómo funciona sin entrar en demasiados detalles es complicado, pero sería **algo muy parecido a pasarnos el mando con el videojuego cada uno o dos minutos.** Esto ha hecho que haya quien considere que realmente ***This War of Mine*** es un juego de mesa para un jugador disfrazado de cooperativo para hasta seis jugadores, pero realmente no es así. La experiencia de juego es muy diferente jugando en compañía, ya que hay multitud de elecciones y cada cual las afronta de una forma. **Jugar en grupo es lo más parecido a la diferencia de opiniones que habría dentro del grupo de protagonistas**, así que la experiencia mejora notablemente. Eso sí, es cierto que con demasiada gente es caótico y lento, hasta el punto de que diría que cuatro jugadores debería ser realmente su tope máximo.

Un tablero imponente

A pesar de su intimadatorio tamaño, jugar con *This War of Mine* es muy sencillo gracias a sus reglas «abrir y jugar». Además, todos sus componentes son de gran calidad, con cartas resistentes y *tokens* trabajados, como esas gotas de agua.

POR CARLOS SANTILLANA



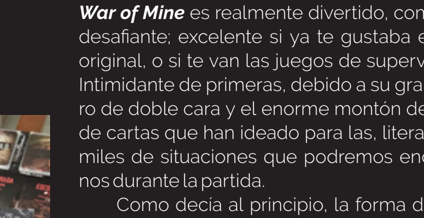
¿SOBREVIVIR A CUALQUIER PRECIO?

Toda acción tiene consecuencias

Con el número de jugadores adecuado, ***This War of Mine*** es realmente divertido, complejo y desafiante; excelente si ya te gustaba el juego original, o si te van las juegos de supervivencia. Intimidante de primeras, debido a su gran tablero de doble cara y el enorme montón de mazos de cartas que han ideado para las, literalmente, miles de situaciones que podremos encontrarnos durante la partida.

Como decía al principio, la forma de juego es muy parecida al videojuego. Empezaremos con tres supervivientes, unos pocos recursos, un refugio medio derrumbado, y **un objetivo muy básico: sobrevivir**. Para ello tendremos que hacer frente a las adversidades que irán apareciendo cada turno, dividido en diferentes momentos: mañana, día, anochecer, noche y amanecer.

La fase de mañana se limita a mostrar una carta de acontecimiento, que nos indica el frío que hace, así como diferentes tipos de eventos —en general negativos—. La fase de día nos resultará muy familiar, aquí podremos usar a los personajes para hacer acciones dentro del refugio, como quitar escombros, buscar en los pocos muebles presentes o fabricar camas, fogones, etcétera; claro que **sólo tendremos un máximo de tres acciones según lo hambriento, cansado, triste, herido o enfermo que esté cada personaje**. La fase de anochecer es para el reparto de alimentos, cada personaje tendrá que comer, y aquí también **beber**, o subirá su hambre/tristeza. La noche es quizá la fase más importante, hay que elegir quién duerme, quién monta guardia, o se va de búsqueda; aquí además **puede ir de búsqueda más de un personaje**. ▸



El libro de los textos

—

El arma secreta de *This War of Mine* en su versión de juego de mesa. Algunas cartas, eventos y situaciones nos harán mirar algunas de sus más de 1900 entradas, que van desde simples situaciones que presenciamos, a historias que muestran la crudeza de la guerra.

Personajes (dcha.)

—

Empezamos con un persona rojo (algo mejor) y dos negros (algo peores), pero su supervivencia es más que dudosa. Existen cinco estados con cuatro niveles de gravedad. Su gravedad depende de cada estado, así por ejemplo un poco de hambre no nos quitará acciones (los puntos negros), pero si estamos gravemente heridos no podremos hacer nada. Llegar al nivel 4 tiene consecuencias nefastas en todos ellos excepto en la fatiga. No esperes que lleguen todos hasta el final. Eso si es que consigue llegar alguno...



Búsquedas (izq.)

—

Las búsquedas son tan emocionantes o más que en el videojuego. Vamos desvelando cartas de un pequeño mazo que creamos en función de la distancia, donde tendremos que tomar toda clase de decisiones: ¿ir con cuidado pero perdiendo más tiempo o más rápido con el riesgo de llamar la atención de un habitante del lugar?

Si vamos de búsqueda, habrá que elegir uno de los 3 lugares disponibles en ese momento y preparar un mazo de cartas de exploración según la distancia del lugar. Cada carta nos presentará diferentes opciones como puertas cerradas o escaleras derruidas. Casi todas nos ofrecerán opciones, que se podría resumir en hacer algo lento y con cuidado devolviendo cartas que aún no hemos visto o rápido haciendo más ruido. Cuanto más ruido hagamos más posibilidades de que alguien nos descubra: puede ser amigo o enemigo. **Es la fase más diferente al videojuego, pero la han adaptado de una forma tan ingeniosa que realmente parece que estemos explorando un hotel, el centro de la ciudad y muchos más sitios**.

Tras esta fase tienen lugar las incursiones nocturnas, normalmente en forma de ataques con los que nos robarán más o menos cosas según lo armado que esté el personaje de guardia, y del estado del refugio. Tras esto llega la fase de amanecer, en la que vuelve el grupo de búsqueda y donde una carta de destino nos dirá si las medicinas y vendas están funcionando, si los enfermos y heridos empeoran, si los artilugios que fabrican cosas han terminado, si un personaje adicto al café o al tabaco tiene que fumar… Y nos da la oportunidad de **guardar la partida**. Correcto, si no había ya bastantes similitudes con el videojuego, aquí también podremos guardar el progreso con ayuda de un par de bolsas y un libreto. Así podremos continuar jugando otro día donde lo dejamos, genial idea.

Pero lo que hace a este juego algo único es su libro de textos. **Más de 1900 entradas que describen un sinfín de situaciones que nos podemos encontrar**. Algunas son más típicas, como lo que ocurre cuando un personaje muere, pero la mayoría son eventos con opciones que se ramifican en otros eventos, como los antiguos libros de elige tu propia aventura.

En definitiva, *This War of Mine* el juego de tablero recuerda mucho al videojuego, aunque **cuenta con los suficientes cambios como para tener una personalidad propia**. Posiblemente el videojuego tiene más opciones jugables, pero **la crudeza de la guerra se refleja aún mejor aquí, con un juego de mesa realmente desafiante y con una ingente cantidad de textos en la que nos detallarán toda clase de historias de supervivencia, penuria y violencia**. En la guerra, no todos son soldados…■

Ficha técnica

Diseñador: Michał Oracz, Jakub Wiśniewski
Jugadores: de 1 a 6
(recomendación GTM: máximo 4 jugadores)
Tiempo de juego: 45 minutos a 2 horas
Edad recomendada: 18+.



LA HISTORIA TRAS

Dragon Ball

La obra de Akira Toriyama sigue siendo, a día de hoy, un referente para un sinfín de autores y creativos de todo el mundo. Su legado va más allá del *manga* y se erige como un icono de la cultura popular japonesa. Pero ¿sabemos que no fue un camino de rosas?

POR JUAN TEJERINA

Dragon Ball, presente en la cultura popular

Sin lugar a dudas, *Dragon Ball* se ha ganado un hueco dentro de la cultura popular. Más allá de su éxito arrollador en tierras japonesas, es de recibo reconocer que la obra de Akira Toriyama es una de las responsables de que hoy en día el *manga* sea un éxito lejos de las fronteras del país nipón.

Dragon Ball fue la punta de lanza que abrió el camino del *manganime* japonés en territorio occidental. No hemos sido pocos los que hemos crecido viendo las aventuras de Goku y disfrutando del rico universo que nos presentaba. Tampoco han sido pocos los **autores que han visto su obra influenciada** por la creación del maestro Toriyama. Las referencias —unas más intencionadas que otras— a Goku y sus amigos pueden encontrarse en infinitud de *mangas*, pero el legado del superguerrero va mucho más allá, y su influencia puede hallarse en la música, literatura, cine y —por supuesto— en el videojuego. Y es que **hasta el erizo más famoso** y azul rinde homenaje a los *sayajins*. Recordemos que Sonic debe reunir siete esmeraldas del Caos para convertirse en Super Sonic y desatar todo su poder. Una suerte de doble referencia que incluye siete objetos de poder y una transformación que es imposible no reconocer. Y aún estamos arañando la superficie, pues la influencia de *Dragon Ball* va mucho más allá. Sin salir del manga, personajes como Monkey D. Luffy (*One Piece*) o Naruto han sido **inspirados en Goku**, pero es que además podemos encontrar detalles como peinados, ropajes o transformaciones en gran número de obras, desde *School Rumble* hasta *MM!*, pasando por *Bobobo-bo, Gin Tama, Assassination Classroom, Blood Lad* o *Bakuman*, por decir algunos.

Sin embargo, este reportaje pretende dejar de lado la influencia cultural de *Dragon Ball* para ahondar en **las espinas** de un camino de rosas. Y es que la obra de Toriyama podría haber sido **muy diferente** si hubiese dependido solo de él... y quizás menos exitosa.



Akira Toriyama

—

Esquivo con los medios y muy celoso de su vida privada, Toriyama estudió publicidad, pero su sueño siempre fue **dedicarse al *manga***. A pesar de que nunca ganó un concurso para aspirantes, un editor se fijó en su trabajo y le dio su primera oportunidad con *Wonder Island*.

POR JUAN TEJERINA

Si te gusta el *manga*, el *anime* y naciste en la década de los 80, es muy posible que *Dragon Ball* tenga **algo que ver**. Si —además— te gusta mucho, es también probable que hayas tenido la curiosidad de leer obras como *Bakuman*, que ahondan en el aspecto empresarial del *manga* y ofrecen **una perspectiva realista** de lo que hay tras las bambalinas del comic japonés. No es ningún misterio que, a diferencia de sus compañeros occidentales, los autores nipones trabajan mucho más. O mejor dicho: **se ven obligados a trabajar más**. La industria del cómic en Japón es una maquinaria perfectamente engrasada, enfocada a generar **grandes cantidades** de dinero. Una máquina implacable que enfrenta a los autores a unos ritmos de vida que amenazan con destruirles por completo. Incluso los *mangakas* consagrados reconocen tener **muy poco tiempo libre** en su día a día, y es que viven por y para el dibujo. Entregas semanales de 20 páginas y la imposibilidad de tener vacaciones son sólo la punta del iceberg: el mundo del *manga* no es para todos, pero sí acaba cobrándose la salud de todos los que deciden emprender su senda.

A pesar de que podríamos hablar del mundillo en general, este reportaje pretende ahondar **en la realidad detrás de *Dragon Ball*,** para entender cómo la imparable maquinaria del cómic nipón dio forma a una de las mayores obras de la historia del *manga*. Y es que a pesar de que Toriyama tenía una idea, lo cierto es que su obra se vio **tremendamente influenciada** por los poderes fácticos que no se ven, pero están. Y es por ello que las aventuras de Goku sufrieron tan **notables cambios** en el tono de la obra.

Acceder al mundo del *manga* es de todo menos sencillo. Son muchos los aspirantes que sueñan con emular a sus grandes ídolos y hacerse con un contrato que les permita publicar semanalmente sus obras. Sin olvidar en ningún momento que si sus creaciones no obtienen el reconocimiento necesario por parte del público, serán canceladas y darán paso a otros aspirantes. Un círculo que obliga, semana tras semana, a **competir de tú a tú con un sinfín de obras.** Para estrés del autor y tensión entre compañeros.

En el caso de Toriyama, sus inicios no fueron muy diferentes del resto. Este publicista nacido en Nagoya, prefectura de Aichi, se presentó a uno de los concursos para novatos que se abren regularmente dentro de la prensa especializada del *manga*. Como toda historia realista, **el final no fue idílico y Toriyama no ganó.** Sin embargo, Kazuhiko Torishima, uno de los editores de la revista, se interesó por su trabajo y acabó perfilándose como el padrino de su debut en la Shonen Jump con *Wonder Island* en 1978. No sería hasta dos años después que serializaría su primer trabajo con *Dr. Slump*, alcanzando **un notable éxito de mano de Torishima**. Sin embargo, en 1984 aparecería *Dragon Ball*, una reinterpretación de su propia obra —*Dragon Boy*— que supondría **el origen** del éxito de masas que hoy conocemos.

Si eres fan de *Dragon Ball*, no es necesario recalcar que la obra atraviesa fases muy diferenciadas entre sí. Los origenes nos cuentan la historia de Son Goku, un niño de carácter inocente y algo —**demasiado**— bobo, que hace gala de una fuerza sin igual y una nobleza sin parangón. Las aventuras de Goku y sus amigos destacan, sobre todo, por **un estilo de dibujo redondeado**, amigable y un sinfín de escenas de humor que le daban un aire **desenfadado** al conjunto.

Esto se debe a que Torishima —como editor— le daba total libertad a Toriyama para plantear su obra como él quisiera; y esto genraba un sinfín de oportunidades para que el *mangaka* trabajase en el entorno de la comedia que tan bien había le funcionado con *Dr. Slump*.

Sin embargo, al terminar el arco argumental de Piccolo, Torishima tuvo que abandonar la editorial y su puesto fue **reemplazado por Yū Kondō.** Es aquí donde *Dragon Ball* se vería catapultado a sus mayores días de gloria: a costa de **cortarle las alas** a Toriyama y redirigir su trabajo.

A pesar de que se puede llegar a pensar que el autor tiene la voz cantante, lo cierto es que el editor siempre tiene **mucho que decir**. La llegada de Yū Kondō supuso una enorme bofetada a las libertades de las que gozaba Toriyama. Kondō aterrizaba en la Shonen Jump con experiencia del sector *shojo* (*manga* femenino) y pretendía aportar sus conocimientos del género para hacer de *Dragon Ball* algo **más profundo y exitoso**. Su primer objetivo estaba claro: **mejorar las ventas** y hacer crecer la franquicia.

Mejorar ventas implicaba **expandir su público**: y atraer al sector femenino era uno de los puntos clave. Para ello, Kondō le pidió a Toriyama que comenzase a pensar en **un rival** para el protagonista. Tenía que tratarse de un personaje **altivo**, muy **inteligente** y que además se las diese de **tipo duro**. Con esta descripción, no es muy difícil deducir que estamos hablando de **Vegeta**, el príncipe de los *sayajin* y máximo rival de Goku. Asimismo, el nuevo editor introdujo una fórmula que exigía una **mayor presencia de combates**, cada vez más violentos y espectaculares; de modo que —a medida avanzaba la serie— los combates eran más frecuentes y la carga argumental menor. Este cambio también comienza a reflejarse en el estilo de dibujo del propio Toriyama, que **abandona las líneas redondeadas** por trazos mucho más angulosos, duros y agresivos. ▸



Kazuhiko Torishima

—

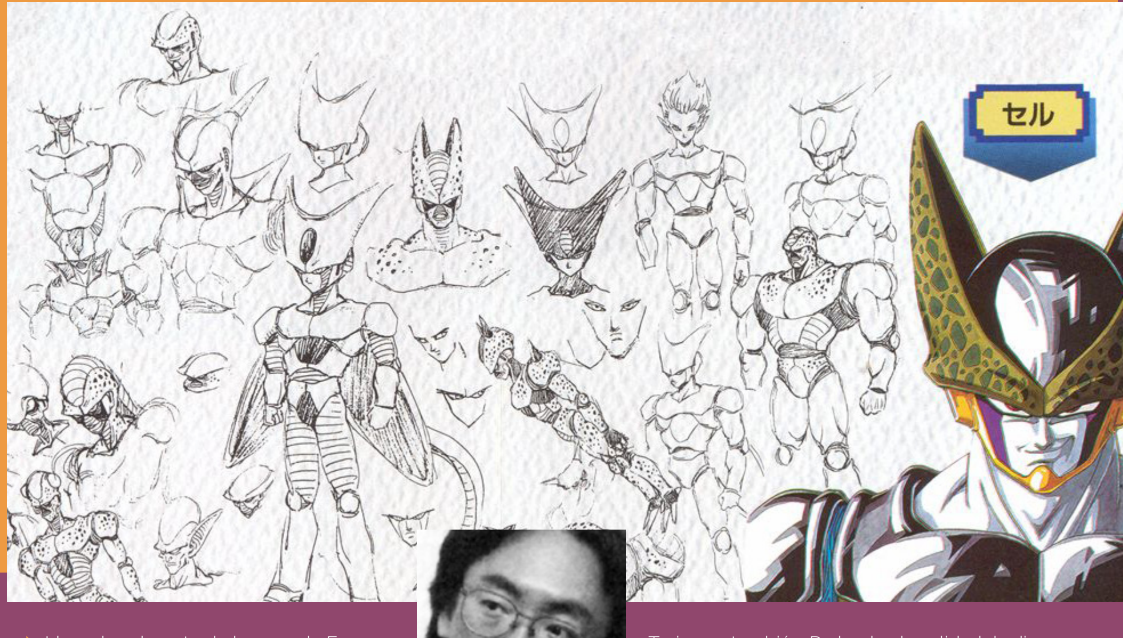
El primer editor de Toriyama y también el que más libertad le dio trabajando. Tras su éxito con *Dragon Ball*, se convirtió en editor jefe de la V-Jump y regresó a Shonen Jump como editor jefe en 1996. Bajo su dirección aparecieron *One Piece* o *Naruto*. En 2004, se unió a la junta directiva de Shueisha. Ha trabajado en *Death Note, Pokémon, Bleach, One Piece, Naruto* o *Bakuman*. El cariño de Toriyama le convirtió en Mashirito, el antagonista de *Dr. Slump* [fig. 2].



Vegeta

—

El personaje de Vegeta surge como reclamo para el público femenino, a petición de Yū Kondō.



Yū Kondō

—

Corre el rumor de que inspiró la figura de Freezer. Sin embargo, este incansable trabajador es recordado por su gran influencia en *Dragon Ball* y el sinfín de elementos que añadió a la fórmula. Su carrera, lejos de ser tan exitosa como la de Torishima, destaca por su gran conocimiento del público femenino. Ha trabajado en *Blue Exorcist* y *Sket Danza*.

Llegados al punto de la saga de Freezer, ocurrió algo muy frecuente en el mundo del *manganime*: la versión animada comenzaba a alcanzar al *manga*. Esta presión hizo que Toriyama llegase a un punto **cercano al bloqueo**, donde el autor ya no sabía qué contar y el mundo se le venía encima. Para un creativo, es importante sentir cierta libertad, y el cambio de editor había sido notable en el ritmo de trabajo del *mangaka*. Tenía que avanzar para que el *anime* pudiese hacerlo, y a su vez **complacer a un editor** que no parecía satisfecho con nada.

No tardó en llegar la saga de Trunks que —inspirada por *Terminator*— hablaba de un joven que venia del futuro para **alertar a los protagonistas** de un peligro inminente. En este periodo del *manga*, el propio Toriyama admite que no hubo ningún tiempo de planificación: por lo que la serie fue surgiendo capítulo a capítulo, sin tener **ninguna hoja de ruta**. Tanto fue así, que los androides sobre los que advierte Trunks (Nº19 y Nº20) nacieron sin aprobación de ningún tipo. Cuando Kondō los vio, su opinión sobre los mismos no fue muy positiva: «eran tan sólo **un viejo y un gordo**» incapaces de inspirar animadversión por parte de los lectores. Es por ello, que Toriyama tuvo que hacer regresar a Trunks para advertir de que los ciborgs eran —en realidad— otros. Esto dio pie a Nº17 y Nº18, que **tampoco acabaron de convencer** al editor pues «no eran más que un par de críos». Con las neuronas quemadas, Toriyama acabó ideando un tercer rival que necesitaría nutrirse de estos androides para alcanzar su forma perfecta: **hablamos de Célula**. Aun así, los diseños del mismo no acabaron de convencer y es por ello que **fue cambiando de forma** paulatinamente. Las exigencias de Kondō eran cada vez mayores y el desánimo de Toriyama también. De hecho, la calidad de dibujo de los comics **descendió en cuanto a nivel de detalle**: fruto de la frustración del autor. Y es que Akira Toriyama **quería terminar la serie tras la caída de Freezer**, pero desde la editorial le obligaron a continuar exprimiendo la gallina de los huevos de oro.

A pesar de todo, la saga de Célula no funcionó como estaba previsto y se le pidió que le pusiese fin pronto para saltar a **un regreso a los orígenes**. De ahí surgiría Goten (un reflejo de Goku de niño) y tendría lugar por fin el combate que todo lector esperaba: **Goku contra Vegeta**. En este punto, Kondō abandonaría la editorial y dejaría a Toriyama libre de sus cadenas; que **pondría fin a la serie** poco tiempo después.

Sin embargo, la influencia de Yū Kondō en el devenir del *manga* fue **muy grande** y un sinfín de elementos característicos fueron, en realidad, idea suya. Fue Kondō quien ideó que los extraterrestres llegasen a la Tierra, así como que Goku tuviese tanto descendencia como un hermano. El hecho de que el propio Goku fuese un extraterrestre o uniese fuerzas con su rival para derrotar a su enemigo fueron —también— ideas de Kondō. El viaje a Namek, la reutilización de los Ozaru y las transformaciones en Super *Saiyajin* fueron idea de este editor. Con lo que, sabiendo todo esto, es imposible pensar que sin la presión de Kondō y el desánimo de Toriyama, *Dragon Ball* podría haber sido **algo muy diferente.** Y, quizás, menos exitoso.

No es casualidad que este reportaje lo ilustre con uno de los trabajos más recientes de Toriyama, donde podemos ver un regreso a las formas redondeadas, los trazos gruesos y las líneas menos agresivas. Un retorno al lugar donde **siempre se sintió más cómodo**. ■



Es uno de los *youtubers* de videojuegos más conocidos de España. Su público sabe su opinión sobre los títulos que analiza, pero no todos conocen sus miedos y pasiones. Esta entrevista constituye la oportunidad perfecta para conocer a José Altozano, la persona detrás de *DayoScript*.

—

ISRAEL MALLÉN

«Hay que concienciar al público para que un Patreon exitoso en España no sea excepcional»

José Altozano

'DayoScript'

Si todo es excelente, nada lo es. Esa es la premisa sobre la que se cimenta José Altozano como crítico. Precisamente por eso busca **el detalle que hace especial a un videojuego** cada vez que publica una crítica. Huye del análisis clásico y de las afirmaciones grandilocuentes, prefiere hallar el matiz que torna en joya a un diamante en bruto. Quizá por eso siempre aporte algo distinto, una forma única de entender el medio que comparte en sus vídeos y textos.

No solo es exigente con los videojuegos que analiza, sino también consigo mismo. Prueba de ello es la evolución que ha experimentado su canal, que ya es **uno de los referentes de la crítica de videojuegos en español**. Dayo demostró que hay vida más allá de la viralidad y que la calidad tiene cabida en YouTube, algo que ha inspirado a muchos otros críticos surgidos en los años posteriores.

Y yo soy uno de ellos. Su trabajo me descubrió **un periodismo de videojuegos al que aspirar** y que hoy, en estas páginas, tengo el orgullo de ejercer. Ahora, os invito a conocer un poco más a José Altozano.

GTM. ¿Por qué el nombre de Dayo?

JA. Cuando llegó la hora de hacerme *youtuber*, tenía en mente **varios seudónimos**. Estuve en Deviantart haciendo fotografía y ahí usaba «Edward Brewick», que me sonaba bastante real y no a algo adolescente-emo. En *El Rincón del Manga* sí que usaba uno de esos nombres, Fuyuhoshi. Al hacerme el canal de YouTube quise romper con eso y pensar en algo nuevo. Y no quería usar mi nombre real con un número, como José91. Ni tampoco un nombre que aludiera demasiado a los videojuegos usando la coletilla de *gamer*. Estaba manejando un blog con otras tres personas y **el acrónimo de la web era D-A-Y-O**. Lo junté, me gustó y al final se ha quedado eso.

GTM. A lo largo de estos años te has creado un personaje en torno a la figura de Dayo. ¿Cuánto hay de caracterización en lo que vemos en tus vídeos?

JA. Las opiniones son las mías. Diría que en el personaje intento proyectar aquello que me resulta gracioso. Por ejemplo, la idea de que Dayo odia a los niños. Me encantan, pero me parecía un concepto divertido. Lo mismo ocurre con la figura del tipo abusivo con personajes como Pururu. Para eso me inspiré en Harry Plinkett, de *Red Letter Media*. Él interpreta a un sociópata asesino y a mí me fascina ese tipo de personaje, así que intento reproducirlo en el personaje de Dayo. Al principio me planteé si convenía crear un *alter ego*, pero **ya no atiendo tanto a los límites entre personaje y persona**. Únicamente incluyo cosas en función de lo graciosas que me resulten, coincidan o no con mi personalidad. Lo considero como una versión libre de mí mismo.



GTM. ¿Ha sido una evolución consciente o ha surgido de forma natural?

JA. Se produjo una evolución conforme empecé a ponerme a mí mismo como parte de los vídeos. En vídeos tan personales como el del perfil del crítico tengo que hablar yo, **no puede estar el personaje**. Entendí que la caracterización tenía que ser una versión deformada de mí mismo, pero que siempre hubiera un 95 % de mi personalidad en lugar de inventarme algo distinto. Así puedo incluir aspectos íntimos, como experiencias de mi vida y mis preocupaciones.

GTM. Con una marca tan definida, ¿tienes algún miedo en particular?

JA. Uno de mis mayores temores es **dejar de ser vigente**. De vez en cuando me encuentro con generadores de contenido que marcan una fase en mí. Pero llega un momento en que su trabajo no me completa y busco otra cosa. Y cada vez que me desuscribo de un canal por eso, una vocecita en mi cabeza susurra que eso le ocurre a un montón de gente conmigo. Eso es algo que me aterra, porque parte de mi trabajo consiste en que todo lo que diga tenga valor. Cuando lo que yo hago es un trámite para alcanzar algo mayor en lugar de un fin en sí mismo, siento que me quedo a medias. No quiero que conocer a Dayo sea **un paso para luego abandonarle y llegar a otra cosa**. Temo convertirme en una especie de Yoshi sobre el que saltas y lanzas al vacío para poder llegar a otro sitio. Eso significa que soy dispensable y me gustaría poder crecer y que mi público crezca conmigo.

Cinco años cambiando YouTube

—

José Altozano lleva un lustro en YouTube. En un contexto tiranizado por el *gameplay*, DayoScript constituyó un proyecto refrescante. Su aportación era necesaria y eso se refleja en que hoy, cinco años después, puede vivir de su contenido en YouTube gracias a Patreon.

POR ISRAEL MALLÉN

GTM. ¿Ese miedo ha aumentado en los últimos meses? En tus comentarios predomina el meme y parece que los memes empiezan a fagocitar tus análisis.

JA. Es que en parte me gusta eso. **Disfruto las tonterías**. Muchos se lamentan de que no haya nadie comentando el vídeo y es cierto que yo mismo lo agradecería, pero tampoco quiero renegar del chiste tonto. Cada vez que me meto en los comentarios de *Red Letter Media*, estos son una ruleta de los diez *memes* de siempre. Y me hace gracia. Recientemente completé *Pyre* y he ido a los comentarios de la banda sonora buscando chistes. Y lo que me he encontrado es gente diciendo que les encanta la música del juego. Vale, a mí también, pero **me gusta mantener ese pequeño grado de tontería**.

GTM. Si se te termina asociando solo a los *memes*, ¿no crees que te convertirás en ese paso intermedio del que hablas?

JA. Ahí entramos en el tema del uso del humor. Existen diferencias entre cómo interactúo en YouTube y cómo lo hago en Twitter. En el primer caso, y de un tiempo a esta parte, me he estado alejando del humor. Considero que lo más apropiado para la forma en la que organizo los vídeos ahora es **no meter chistes**. Pero en Twitter hago el imbécil porque me gusta hacer reír a la gente. Pienso que el público diferenciará entre mi trabajo en YouTube y el contenido de mi *timeline*.

Por más que pueda poner imágenes estúpidas, no creo que eso desapruebe lo que digo en los vídeos. Lo que me asusta es que comente algo y que la gente piense que la he cagado. Los análisis de *NieR: Automata* y *Super Mario Odyssey* me daban mucho miedo por eso. Hasta hace un año, mis vídeos los veía más gente que suscriptores tenía. Ahora no, hay 100 000 personas que no lo ven. **Y eso me asusta más**.

GTM. Si tu objetivo es evitar que la gente se vaya, ¿tienes alguna idea de futuro para ello?

JA. Ahora estoy con la serie sobre la evolución del *shooter*. Eso es algo que quisiera hacer más en el futuro, pero no hay una dirección. En cada pieza **intento refinar mi forma de hacer las cosas**, aprender de otros creadores. Sigo volviendo continuamente al vídeo sobre Fraude de *Every Frame a Painting* porque la introducción me parece una de las cosas más soberbias que jamás he visto en YouTube. No pienso tanto en fidelizar a la gente sino en **cómo trabajar mejor**.

GTM. Viendo tus vídeos de este año, sobre todo durante la primera mitad, te noté especialmente jodido. Sobre todo en el del E3. ¿Sigues disfrutando de tu trabajo?

JA. Sí, por supuesto. Lo que ocurrió en el E3 es distinto, fue como poner la cabeza bajo el agua. Te sumerges y estás rodeado por un tipo de contenido muy concreto. **Allí solo veía triple A** y todo lo relacionado con un perfil de videojuego que no apoyaba. Por eso cada vez estoy más apagado, porque ese ambiente me consumía. No me ha pasado con los tráilers de los Game Awards, por citar un ejemplo, porque puedo verlos desde mi casa. Lo único que tengo que hacer es cerrar la pantalla del ordenador e irme. Eso allí no podía hacerlo, **la única opción que tenía era estar en el E3**. Encima tenía que informar sobre eso y no es lo mismo hacerlo desde el lugar de los hechos que desde casa, porque allí te afecta.

En lo que se refiere a agotamiento, sí que hay veces en las que quiero un descanso. Tras la saga de vídeos de *Drakengard* y *NieR*, necesitaba parar. Por eso me vinieron tan bien las vacaciones que me dieron los mecenas. Todos necesitamos descansar. Pero **sigo disfrutando de esto** y queriendo hacer buenos vídeos. Disfruto haciendo directos. Si no lo hiciera, pensaría en alguna forma de largarme de aquí. Pero sigo haciéndolo con cariño.

Quizá sí tenga que administrar mejor mi tiempo para evitar que esto me consuma, algo que ya he empezado a hacer. Si me organizo bien puedo hacer muchas más cosas, pero **procrastino una barbaridad**. No diría que estoy más cansado, pero si trabajo demasiado acabo suplicando por vacaciones.

GTM. ¿Has vivido algún momento de *crunch*? Llegar a tu límite y pensar en dejarlo.

JA. No, nunca me he sentido cerca de dejarlo. Cuando llega ese momento de *crunch*, pienso en que al terminar el vídeo en cuestión tendré el día siguiente para descansar un poco. Pero si me pongo a pensar en dejarlo, **la siguiente pregunta es en qué trabajo**. Jamás he llegado a un punto de odiar tanto lo que hago como para querer abandonar.

GTM. Has conseguido vivir de un contenido de calidad en internet gracias a Patreon. Pero eres una excepción en España. La gente paga por Netflix, pero por contenido periodístico no. ¿Qué debería cambiar?

JA. Joder, esa es la pregunta del millón de dólares. Lo que me frustra es que la gente diga que no quiere pagar por una cosa, como los juegos de móvil. No quieren pagar 4 euros por un juego de móvil, pero salen a un bar y se gastan 30 euros en copas. Creo que **hay que cambiar la mentalidad de la audiencia**, que se perciba que el periodismo o YouTube son trabajos.

Ese pensamiento no está extendido. Si mañana *3D Juegos* obliga a pagar un euro por acceder al contenido, pierden el 90 % de sus suscriptores. Y es solo un euro, menos que una botella de cerveza. Aunque también están las circunstancias económicas, porque hay muchas personas sin trabajo que no pueden permitirse pagar a todos los creadores que quisieran. Hay que **concienciar al público** para que tener un Patreon exitoso en España no sea la excepción, sino algo más normal, como ocurre en Estados Unidos. ▸



Más allá del videojuego

—

José Altozano es un cinéfilo. De hecho, antes de empezar en la prensa de videojuegos intentó escribir en varias revistas de cine.



GTM. NoClip o Mark Brown son paradigmáticos. Pero la negativa a pagar afecta sobre todo al periodismo. De nuevo, la gente está dispuesta a pagar por Netflix.

JA. Ya, pero Netflix ofrece series de las que todo el mundo habla y la gente quiere subirse al carro. **Con el periodismo no ocurre lo mismo**, no hay un artículo que la audiencia siga con ese interés, preguntándose qué escribirá esa persona al día siguiente. **Es otra cultura**. El periodismo es información y la gente no lo valora de la misma forma. Al contrario que con una serie, uno no trae invitados a casa y les propone leer un artículo de *El Mundo* entre todos.

GTM. A mí me consuela saber que el periodismo de videojuegos es cada vez más profundo. Pero hay un público conservador que cree que nos estamos pasando de pedantes. Tú lo habrás vivido muchas veces.

JA. Hace falta más de eso. Siempre que mi madre me echaba agua oxigenada en una herida, decía que dolía porque las bacterias estaban muriendo. Con esto pasa lo mismo. **Hay que seguir haciéndose ese tipo de pajas**. Hace poco compartí un artículo sobre cómo *Animal Crossing* es una obra de consumo vacío. Y habrá quien se indigne y diga que solo es un videojuego, aunque serán los mismos que se ofendan si les miran mal por jugar a videojuegos. Hay que seguir y que ese tipo de textos sea más normal. Y que en *3D Juegos* o *MeriStation* haya más opinión. Así, dentro de un par de años, **esas voces contrarias serán minoría**.

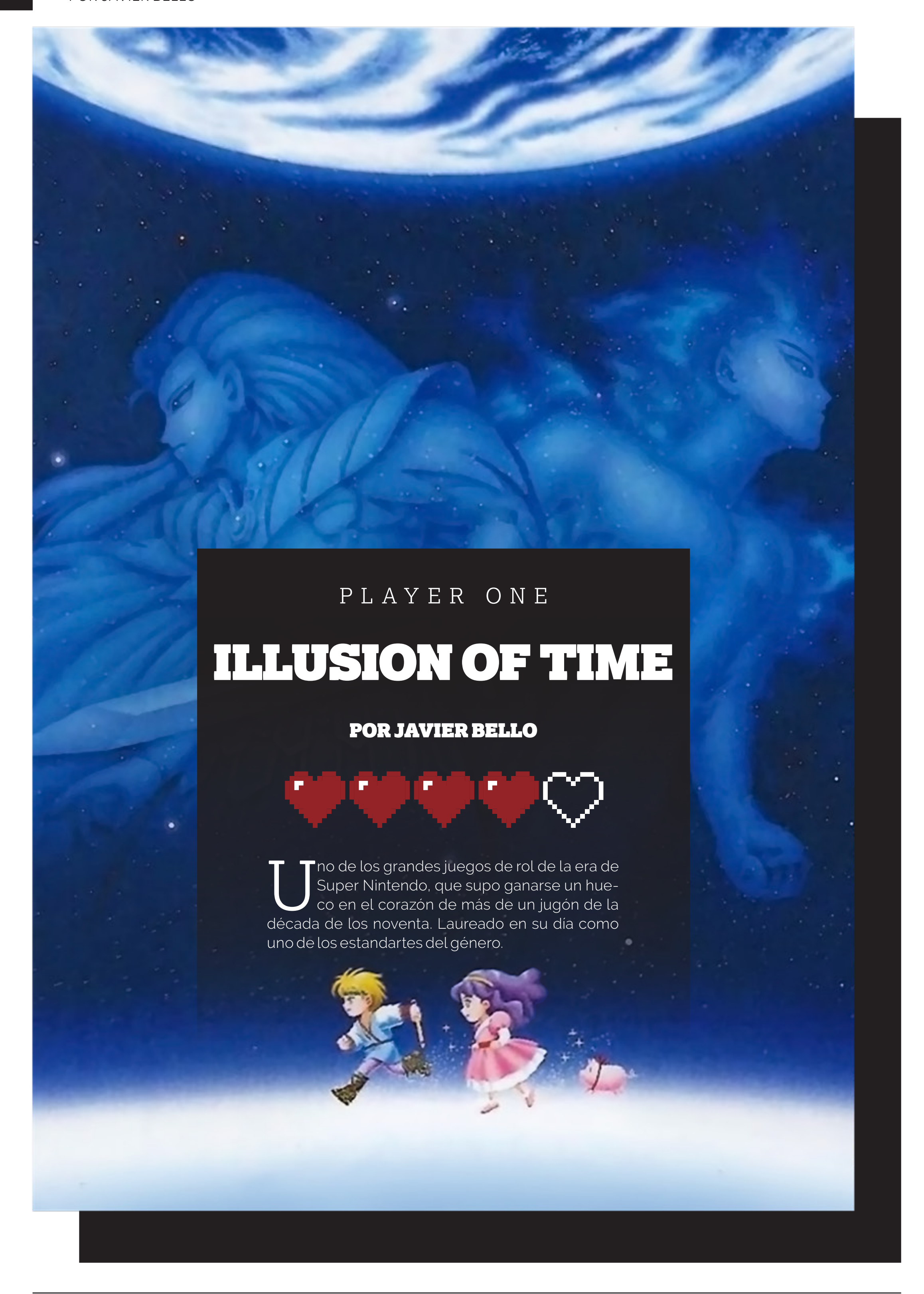
GTM. Respecto al tema de la opinión, ¿es difícil que se extienda si dependemos tanto de la publicidad?

JA. Esa es otra. El redactor jefe debe ser lo bastante atrevido como para que, si se le propone un texto que pueda suscitar ese tipo de polémica, lo apoye. **Hay que seguir haciendo resistencia** porque, aunque la relación con las empresas siempre ha sido cercana, no somos publicistas. Estamos informando sobre cómo son sus obras. Y si escuece, se siente.

GTM. Para cerrar, ¿qué tendencia crees que marcará al videojuego en los próximos años?

JA. La jugabilidad emergente. Lleva marcando el camino desde hace tiempo. Primero, porque queda mejor en YouTube y es muy divertido ver a Dunkey jugando a *Metal Gear Solid V*, *Super Mario Odyssey* o *Breath of the Wild*. Son **juegos con un montón de posibilidades**, algo que *youtubers* como él exprimen a la perfección. Y eso es una herramienta publicitaria maravillosa, por lo que la industria vira hacia ahí.

También influye la cultura de la duración; existe cierta reticencia hacia los títulos cortos. La mayoría del público no está dispuesto a pagar 60 dólares por una experiencia de seis horas, sin importar que estas puedan ser las mejores que vaya a jugar en todo el año. La jugabilidad emergente permite **que el usuario saque las horas que él necesite** y que el videojuego sea lo que el jugador quiere hacer de él. El jugador exprime la obra a su antojo. Así, se matan dos pájaros de un tiro. ■



PLAYER ONE

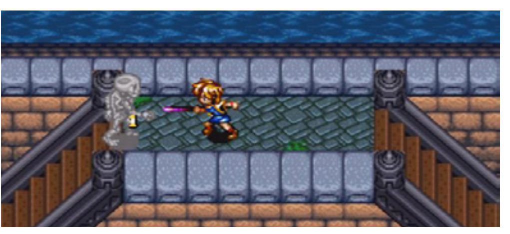
ILLUSION OF TIME

POR JAVIER BELLO

Uno de los grandes juegos de rol de la era de Super Nintendo, que supo ganarse un hueco en el corazón de más de un jugón de la década de los noventa. Laureado en su día como uno de los estandartes del género.

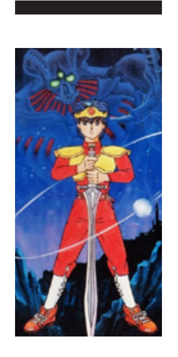






LA ERA DE LA EXPLORACIÓN

DE TURISMO POR LA ANTIGÜEDAD



EL SEGUNDO DE UNA TRILOGÍA

—

Illusion of Time comparte universo con *Soul Blazer* y *Terranigma*, siendo el segundo episodio del mundo que establecerían estos tres famosos juegos de rol.

Es complicado que pueda escribir sobre este juego sin verme influenciado por el factor nostálgico. No solo porque en su día me gasté todos mis ahorros en la edición coleccionista de la época, sino porque fue uno de los primeros juegos de rol propiamente dichos que caté en un videojuego. Y aunque el periplo de Will y compañía responde más al género de la acción y aventura, la narrativa y el guion del que hacía gala dejó una profunda huella en mi joven yo del pasado.

Recuerdo cómo la prensa especializada le había dado mucho bombo y platillo a la obra de Quintet y yo devoraba con ansia los avances que leía en las revistas. No era para menos, el juego lucía hermoso y cargado de horas de contenido, en una extensa aventura que **nos haría recorrer un mundo salpicado por conocidas civilizaciones de nuestra historia**. Durante su odisea, el protagonista recorrería localizaciones como las Lineas de Nazca de Perú, los Jardines Colgantes de Babilonia, la Gran Muralla China o las Piramides de Egipto, así como otros misteriosos y exóticos lugares. A esto había que sumarle una cuidada dirección artística y un excelente trabajo en el elaboración de los *sprites* que daban vida al mundo que se nos presentaba.

Pero uno de los factores determinantes para toda esta buena prensa, es que el juego **llegaba completamente traducido al castellano**, algo muy infrecuente para la época, y más para un título con un guion y una trama bastante extensos.

Esto facilitó mucho el interés de los más jóvenes, que no se verían entorpecidos por la barrera idiomática para disfrutar de una historia que contaba con más de un momento dramático y **temas como canibalismo, esclavitud o espíritus que perdieron sus cuerpos** como castigo por los crímenes de su pueblo.

Aunque estos temas podrían preocupar a más de un padre o perturbar la mente de un niño a los mandos, lo cierto es que **hay que aplaudir el guion de *Illusion of Time*** por saber dejar caer estos mensajes entre líneas o a través de detalles en el escenario o aparentes frases de relleno de los personajes que pueblan los sitios que visitaríamos en nuestra aventura. Su narrativa partía de una base cliché, pero el desarrollo de la misma fue la que la hizo tan memorable.

Empezando desde el principio, el título nos



Su guion cuenta con mucha más profundidad de la que aparenta.

presentaba un mundo situado en el renacimiento, en plena **época de exploración**, donde innumerables descubridores partían en busca de la fama y la fortuna hallando civilizaciones perdidas. Es aquí donde entra en juego nuestro héroe, Will, hijo de uno de estos intrépidos explo-

POR JAVIER BELLO



LAS ESQUIVAS JOYAS ROJAS

—

La recolección de estas gemas traerá de cabeza a todo aquel que quiera cumplir con éxito esta tarea, para descubrir cuál es el secreto que tan celosamente guarda su coleccionista.

radores, que junto con su padre viajó a la Torre de Babel decidido a descubrir sus misterios. No obstante, algo ocurrió durante el periplo y solo el joven protagonista regresa a casa, sin recuerdo alguno de lo que ocurrió en la Torre.

Su primera aventura hizo algo más que dejarle amnésico, también **le concedió varios extraños poderes psíquicos**. Lo que tanto él como sus amigos interpretan como un sexto sentido, le permite mover objetos telequinéticamente y percibir la entrada al espacio oscuro, una dimensión paralela donde se encuentra a una entidad que se presenta como Gaia. Aunque es una clara referencia a la Madre Tierra, en ningún momento se define como tal, y se ocupará de guiarnos en el viaje además de guardar nuestra partida.

Gaia advierte a Will que hacia la Tierra se aproxima el Cometa del Caos, un fenómeno cósmico que corromperá a la civilización y la sumirá en una era de oscuridad. **Su destino es hacer frente al influjo del cometa** antes de que sea demasiado tarde, y para ello deberá regresar a la Torre de Babel, en cuya cúspide tendrá lugar la contienda final.

Así, Will y sus amigos se pondrán en marcha, habiendo de visitar las ruinas más notorias del mundo conocido, donde tendrán que obtener una serie de estatuillas necesarias para entrar en la Torre de Babel.

Partiendo de esta sencilla premisa tan manida, el grupo de adolescentes destinado a salvar el mundo visitará inhóspitos lugares y diversas culturas, en **un viaje de descubrimiento tanto para ellos como para el propio jugador**.

Entrando en materia jugable, se podría decir que *Illusion of Time* es esencialmente **un *dungeon crawler***. La historia es completamente lineal, sin poder controlar nuestro próximo destino ni poder retroceder sobre nuestros pasos a mazmorras o ciudades ya visitadas. La mecánica consistirá en ir abriéndonos camino como si estuviéramos superando diversos niveles mazmorreros, con interludios entre cada exploración para avanzar la trama.

Pese a que sobre el papel esta mecánica se antoja algo simplona, la **variedad de escenarios y desafíos** en el diseño de niveles consiguen mantener fresca la experiencia durante todo el trayecto.

Jugablemente, se nos presenta con **una perspectiva aérea** parecida a la de las aventuras de Link, transitando diversas salas en cada mazmorra donde tendremos que resolver puzles, despejar obstáculos o eliminar a los enemigos para poder avanzar. Will cuenta con sus poderes psíquicos para facilitarle la tarea e irá aprendiendo nuevos trucos durante su periplo. Pero **su mayor poder será asumir la forma de un *alter ego* más poderoso** en el espacio oscuro. Contaremos con la ayuda del Caballero Freedan y el guerrero Shadow. Cada uno de estos dos héroes invitados cuenta con habilidades propias y que serán necesarias para superar zonas específicas y facilitar las luchas contra los jefes de estos laberintos.

El factor rolero del juego se aprecia en el sistema de mejora. En vez de optar por los tradicionales niveles, cada vez que derrotemos a todos los enemigos de una sala o al vencer a un ▸



¡MIRA! ¡EL VIENTO AZOTA TU CABELLO!

—

Quintet puso mucho mimo en los pequeños detalles, como el viento agitando el pelo y los ropajes del protagonista y cómo esto se usaba para descubrir puertas ocultas por donde circulaba la corriente. Un truco muy ingenioso.

JEFES FINALES DE IMPRESIÓN

—

Algunos de los demonios y monstruos que cobijan las estatuas espirituales que debemos obtener nos pondrán las cosas difíciles en más de una ocasión.







jefe, **se nos recompensará con una gema de mejora**, que puede incrementar nuestra salud, nuestro ataque o nuestra defensa. Disponemos también de un menú de objetos con algunos elementos curativos, pero su principal uso es llevar la cuenta de los artefactos que hemos conseguido y la elección de una serie de **melodías mágicas que Will puede tocar con su flauta** para superar puntos concretos.

Así las cosas, se echa de menos alguna misión secundaria, y lo más parecido es **la recolección de las joyas rojas**, 50 piedras preciosas repartidas por todo el mundo, tanto en cofres como ocultas por los escenarios y decorados de las ciudades. Es facilísimo pasar alguna por alto, y dado que no podemos regresar sobre nuestros pasos, completar con éxito esta tarea es casi imposible sin guía. Afortunadamente, podemos ir canjeándolas por mejoras para el protagonista, y solo la recompensa final exige que las reunamos todas. Y lo cierto es que es un guiño para los fanes de la trilogía, pues se trataba de una mazmorra adicional donde podremos enfrentarnos a **un jefe secreto** procedente de *Soul Blazer*.

***Illusion of Time* fue y sigue siendo un clásico de su tiempo**, un título cargado de documentación histórica y mitológica, que no tenía miedo de tocar temas como el sacrificio humano, el amor y los efectos de la corrupción en pos del poder a cualquer precio. Una historia llena de personajes y momentos memorables, aderezados con unos valores de producción de lujo que no han envejecido nada mal y con una experiencia jugable que sabía aprovechar al máximo sus posibilidades para no volverse repetitiva.

Con el regreso de las joyas olvidadas de los noventa en forma de remasterizaciones, **me haría inmensamente feliz que SquareEnix desempolvara este hito de aquella era** y lo trajera de vuelta al presente, a poder ser con todos los títulos de la trilogía.

Soñar es gratis, pero todo es posible en el panorama actual. Para todos aquellos que como yo lo disfrutasteis en su día, os mando un saludo nostálgico. Para todos los demás, os invito encarecidamente a que salgáis en pos de la Torre de Babel y los misterios que guarda. ■

HÉROES DE OTRA DIMENSIÓN

—

Freedan y Shadow le echaran una mano a Will durante su aventura, pudiendo asumir su forma en el espacio oscuro.



PLAYER ONE

AGE OF WONDERS

POR JON A. ORTIZ

Age of Wonders es uno de esos títulos que no le suenan a mucha gente, pero que si los empiezas quedas enganchado sin remedio. Acompañadme mientras os explico los pormenores de este titulo de estrategia por turnos.

EN UNA ÉPOCA EN LA QUE LOS TURNOS AÚN ESTABAN DE MODA

ELFOS, DRAGONES Y OTRAS CRIATURAS DE LO MÁS VARIOPINTAS SE ENFRENTAN

A*ge of Wonders* es un título olvidado a día de hoy, y es fácil entender el porqué. Corría el año 1999, y **el *gaming* en los compatibles gozaba de una salud envidiable.** Es el periodo de *System Shock 2* y *Planescape: Torment*, dos obras maestras que perdurarán para siempre. **Pero en el terreno de la estrategia las cosas estaban todavía más complicadas**: *Age of Empires II, Homeworld* o *Alpha centauri* llegaron haciendo mucho ruido, tapando cualquier otra cosa que intentara sobresalir aquel excelente año. *Age of Wonders* hizo lo que pudo, y aunque no añadía nada realmente novedoso sobre la mesa —como hacian otros de los nombrados—, sí que lograba una divertida amalgama de estrategia y fantasía. En la edad de las maravillas, el título con el mismo nombre fue injustamente olvidado.



El campo de batalla

—

Acostumbraos a él, porque lo veremos muy a menudo en todas las partidas. También se puede simular todo, pero eso es de cobardes.

***Age of Wonders* es un juego de estrategia por turnos, dividido en dos grandes secciones**; el combate y la gestión. Ambos hacen uso de un punto de vista isométrico bastante apañado visualmente. El juego funciona perfectamente en cualquier máquina de hoy en día y está adaptado a las resoluciones que hagan falta —por lo menos la versión de GOG, que es a la que yo he jugado—. Los videos introductorios y de cada campaña siguen en su resolución original, algo obvio, pero no por ello menos molesto. Sin embargo, el aspecto visual no es el mayor problema del juego a pesar de haber pasado casi 20 años desde su salida.

La historia de *Age of Wonders* es todo lo que le puedes pedir a un juego de fantasía épica: muchos bandos completamente diferenciados, criaturas maravillosas y peligrosas, elfos, orcos, goblins y mucho más. Nada más comenzar el titulo te suelta una retahíla de eventos y situaciones que nos pondrán en marcha. **Quizás el inicio es demasiado denso**, pues nos cuentan cosas ocurridas hace cientos o miles de años en el mundo, cosas que quizás no son del todo necesarias al comienzo. La historia podría haberse ido contando a lo largo de las misiones. El comienzo es el típico, con oscuridad y traiciones por doquier, pero también esperanza y luz. Todo muy bonito y épico, pero pronto va a desaparecernos esta sonrisa de felicidad del rostro.

Por mucho que el título del juego evoque momentos y situaciones maravillosas, nada más ponernos a los mandos veremos lo duro que resulta cumplir no solo una campaña, sino una simple misión. Los combates pueden llegar a ser agotadores, por varias razones que comentaré cuando hable del mismo, pero lo más importante **es lo brutal que es el castigo al jugador despistado**. El título dispone de autoguardado, pero que esto no os haga relajaros; cualquier movimiento mal medido puede hacer perecer a vuestro líder en una batalla, **lo que conlleva la derrota más absoluta y miserable**. El autoguardado no ayuda si justo al cargar va a comenzar una batalla donde nos superan tres a uno. Avanzar con pies de plomo, con varios puntos de

guardado distintos, será fundamental para triunfar en *Age of Wonders*.

El combate es sin duda el punto principal del juego, y en los primeros compases de la campaña no consigue ser todo lo seductor que debiera. **Básicamente, el que más unidades tenga será el ganador.** Esto puede llegar a ser un problema, pues convierte muchos de los combates en retos imposibles. Al comienzo no existe ningún tipo de estrategia en los combates; basta con tener suerte y ser más numeroso para salir victorioso. Más adelante, cuando tengamos a nuestra disposición una buena retahíla de hechizos y unidades variadas —tales como arqueros o catapultas— **las estrategias que podremos llevar a cabo se multiplicarán**. ¿El combate cumple? Depende de lo que busques. Si lo tuyo son las peleas directas, *Age of Wonders* es para ti. Sin embargo, si eres un genio estratégico, quizás el título se te quede pequeño demasiado rápido.



TODO BIEN RESUMIDO

Los títulos de estas género tienen mucha información, y *Age of Wonders* reserva un espacio para ello. Poco elegante, pero funcional.

Pero no se trata solo el número de unidades o nuestra habilidad; hay otro aspecto que puede llegar a ser mucho más significativo en combate: **la suerte.** En cada turno, cada uno de los guerreros ataca, pero también es atacado. Esto significa que en nuestro propio turno podemos, si la suerte nos da la espalda, perder la mayoría de soldados porque las tiradas aleatorias nos han sido adversas. Triste es ver cómo un destacamento de aguerridos soldados mueren contra unos goblins **porque las tiradas de dados han sido desafortunadas.**

Hay varios tipos de unidades distintas; caballería, guerreros, arqueros, armas de asedio y magos. Cada una tiene las ventajas e inconvenientes que puedes imaginar; la caballería nos permite movernos rápido pero carece de protección; los guerreros son duros pero lentos, los arqueros atacan desde lejos pero tienen baja probabilidad de acertar; las armas de asedio nos permiten atacar ciudades, pero son terriblemente lentas campo a través y por último los magos usan devastadores y sorprendentes ataques, pero son realmente débiles cuerpo a cuerpo. Los combates suelen ser demasiado parecidos entre sí, ya que los escenarios no cambian mucho; de hecho, no hay diferentes alturas, ni otros elementos que hagan variar la estrategia del título.

La gestión del imperio es simple, se nota que es una saga que estaba empezando. Solo hay dos tipos de recursos, **oro y cristal**. El primero se consigue generándolo en las ciudades, algo muy típico del género. El segundo es mas esquivo, y aunque también podemos producirlo, buscar ciertos puntos en el mapa en los que el cristal se concentra es indispensable. El oro sirve para lo que imaginéis, hacer unidades, edificios en las ciudades y todas las cosas mundanas del día a día. El cristal, por su parte, es mucho más especial y escaso, ya que sirve para hacer las magias con nuestro héroe principal y con los magos. **El uso de la magia puede determinar el final de una batalla**, por lo que vigilar el cristal es importante. La simpleza de la gestión puede tener su parte buena, pero en mi opinión es demasiado simple para su propio bien. La exploración se ve resentida, ya que habiendo solamente dos elementos la mayoría del tiempo el factor sorpresa no existe, y esto afecta directamente a la rejugabilidad y la duración del título. Se le perdona por ser el primero de una saga, pero más trabajo en este campo hubiera mejorado el resultado final.

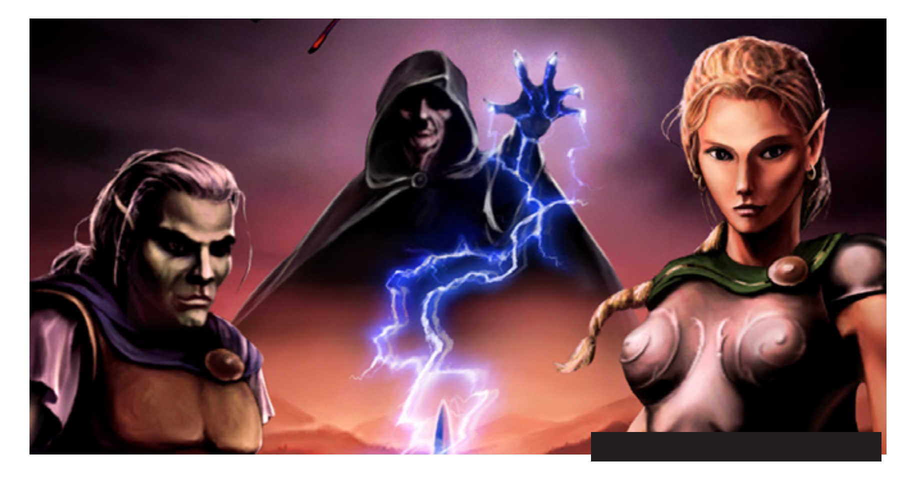
EL MAPA, BONITO Y DETALLADO

Si hay un elemento que diferencie bien este juego de *Age of Magic,* ese es el mapamundi. Casi parece un lienzo pintado por su detalle.

Profundizando más en la magia, **con ella se pueden hacer todo tipo de virguerías**; podemos potenciar nuestras unidades, dañar o molestar nuestros rivales, modificar el terreno para afectar a los enemigos o incluso invocar criaturas que nos ayuden a combatir a nuestros contrincantes. La magia tiene distintos elementos como aire o fuego, que podemos mejorar para que nuestros hechizos sean más poderosos. A nuestro héroe, que es sin duda nuestro mejor hechicero, podemos subirlo de nivel y al hacerlo una de las cosas mejorables son los hechizos. Es un apartado realmente importante de *Age of Wonders*.

Sin embargo, el título **puede llegar a ser tedioso en ciertos puntos**; por ejemplo, no podemos mover a las unidades en grupo y cuando hacen un movimiento tenemos que esperar a que lo terminen antes de empezar a mover a otro. En combates de más de ▸

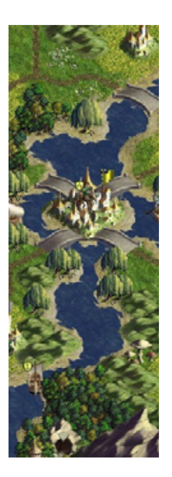
cuarenta guerreros, los movimientos ocupan gran parte de las acciones y pueden aburrir al más paciente. Tampoco hay forma alguna de acortar o acelerar esos movimientos que he comentado, acentuando aún más la sensación de tedio. Nada más empezar una partida, es fácil ver lo anticuado y arcaico que es el título, algo que se va acentuando con el paso del tiempo. Si eres de esos que al menor atisbo de aspectos obsoletos te rindes, aléjate de *Age of Wonders*; no va a ser bueno para tu salud. **¡Quedas avisado!**



ALGUNAS DE LAS RAZAS

Como podéis observar por la imagen, la mayoría de razas no tienen buenas pulgas. Las guerras contra ellos serán constantes. Mucho cuidado.

Visualmente estamos ante un título igualmente anticuado. Cinco años antes salió a la venta *Master of Magic* —juego al que *Age of Wonders* se parece muchísimo— y hay veces que supera al título que nos ocupa, sobre todo en las batallas. Estamos hablando de cinco años, que en aquella época eran un mundo. Comparad las imágenes que os pongo con algo como al *Age of Empires II* —que como ya he dicho, es del mismo año—. **Los colores están mal elegidos, las unidades son demasiado pequeñas y cuesta diferenciarlas**, los escenarios son casi clónicos… la mayoría de decisiones visuales no son las más acertadas. Aun así, el trabajo artístico de los escenarios es notable y los diseños de las criaturas también tienen un buen nivel. Es triste que sea tan irregular, porque un trabajo más a fondo en todo el tema artístico hubiera repercutido en las ventas de forma segura. La música tampoco es un factor a tener en cuenta en el juego, pues pasa desapercibida a lo largo de todo el juego. Hace uso de tonos y composiciones épicas que acompañan bien la acción, pero tampoco destacan en ningún momento. El compositor Michiel van den Bos ha trabajado en la mayoría de juegos de la desarrolladora y algunos de sus trabajos posteriores son bastante mejores y más elaborados que este. Sin lugar a dudas, se nota la experiencia adquirida con el tiempo.



RÍOS Y MARES

Los terrenos acuosos serán una constante en vuestros viajes, por lo que el uso de barcos es más que obligatorio.

Es muy tarde para saber si *Age of Wonders* se consideró un fracaso o no. En su momento vendió alrededor de setenta mil unidades, cifra que a pesar de ser baja se ha reforzado desde su salida en Steam y otros plataformas muchos años después. De todas formas **nunca ha sido una saga muy conocida, y tampoco tiene una gran legión de fans** —a pesar de que si que se hicieron *mods* y otro tipo de contenido para el mismo—. Sin embargo yo creo que es una saga con potencial para una revisión que elimine los aspectos más arcaicos del título, potencie tanto su historia como sus partes más particulares y diferenciadas. Tenemos que agradecer que la saga siguió, y a día de **hoy tenemos disponible el *Age of Wonders III*, un sólido título que deja el pabellón bien alto**. Hace poco Paradox Studios se ha hecho con Triumph Studios y con todos los derechos que manejaban, por lo que el futuro del estudio y de la franquicia están asegurados. ■



JOYAS OLVIDADAS

SIMPSONS H&R

Ay... Videojuegos. Qué forma de tirar el dinero. Bien, me conectaré a la red y pujaré mil dólares por los sujetamazorcas de *Rasca y Pica*.

por Ángela Montañez

AQUÍ ESTÁ, NOTICIAS BREVES, PARA SERVIRLE MR. QUITANIEVES

UN VIDEOJUEGO A LA ALTURA DE LA SERIE







Es una pena que *Los Simpsons* esté empezando a ser recordada como la serie que debió morir con dignidad, pero que optó por seguir agonizando a base de chuparle la energía a sus personajes. Allí quedó todo aquello que la hizo grande. La serie, icónica alrededor del globo, **pegó muy fuerte en España** cuando, después de un par de emisiones algo fallidas en TVE 1 y TVE 2, Antena 3 la colocó en su parrilla a la hora de comer. Y no hay ninguna duda de que *Los Simpsons* ha definido el humor de toda una generación. **Satírica, ingeniosa e inteligente**, la serie de Matt Groening estaba claramente adelantada a su tiempo, y el hecho de que siga rizando el rizo nos lleva a hacernos siempre la misma pregunta: ¿y lo buenos que eran *Los Simpsons*?

Si bien en Latinoamérica se recibieron mejor sus guiños a la cultura estadounidense debido a la cercanía, en España eso era algo que nos pillaba un poco lejos. Pero poco nos importó, pues gracias al impresionante trabajo de los actores de doblaje —ahora encasillados para siempre —, esas voces han quedado en el imaginario colectivo. Y qué decir de la ya apagada voz del fantástico **Carlos Revilla**, que nos regaló al mejor Homer Simpson posible —bastante bien recuperado por Carlos Ysbert a lo largo de los años— y fue el responsable de todas las frases que hoy repetimos como si fuesen un mantra, llegando a mejorar algunas escenas originales en la humilde opinión de una servidora.

Los Simpsons **ha dejado una huella que no va a borrarse nunca** en la historia de la televisión, aunque huelga decir que la serie ha sido explotada al máximo y ha sido adaptada a cientos de medios. Existen cómics, existe una película, existen enciclopedias, existe su propia atracción, y ha llegado incluso a influenciar el lenguaje, insertando neologismos en Estados Unidos y frases que ya son como refranes. El director de *Linguistic Data Consortium* llegó a afirmar lo siguiente: «*Los Simpson* ha sustituido a Shakespeare y *La Biblia* como nuestra principal fuente de cultura del idioma, expresiones y diversas alusiones textuales». *Los Simpsons* son todo un *hit*, Groening, así que **coge el dinero y corre**.

> “
> LOS SIMPSONS HA DEJADO UNA HUELLA QUE NO VA BORRARSE NUNCA EN LA HISTORIA

¡CUELGA! PUEDE QUE ESTÉN LLAMANDO AHORA

—

Kang y Kodos tienen su aparición estelar como los cabecillas detrás de los incidentes que asolan Springfield.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

¡¿PERO ES QUE NADIE VA A PENSAR NUNCA EN LOS NIÑOS?!

THE SIMPSON: HIT & RUN, EL HÍBRIDO ENTRE GRAND THEFT AUTO III Y CRAZY TAXI

La industria de los videojuegos también quiso explorar el vasto mundo que se encierra en la pequeña ciudad de Springfield, y esto es algo que empezó en los *arcades* de barrio. Existen infinidad de títulos protagonizados, en su mayoría, por Bart Simpson, pero el videojuego más notorio de la familia amarilla es aquella suerte de *GTA* cuyas misiones consistían en comprar donuts en el badulaque. *Los Simpsons: Hit & Run* destacó por contar con los **guionistas originales** de la serie, así como con el elenco de actores de doblaje tanto en su versión original como en la versión castellana. Nos situamos en un escenario en el que una serie de extraños incidentes asolan a la población de Springfield. ¿La causa? Una nuevo refresco que vuelve un poco tarumbas a los residentes de la ciudad. ¿La explicación? Los alienígenas Kang y Kodos están filmando a los habitantes de Springfield para emitir un *reality show* en su planeta natal, por lo que vierten esta bebida en el suministro de agua para hacerlo más interesante. Y es misión de Homer, con ayuda del profesor Frink, detener este sinsentido, ya que el pobre ya viene mermado de serie.

Si bien *The Simpsons: Hit & Run* no es un prodigio técnico, dista de sus predecesores en ser un videojuego **a la altura de la serie**, con una ambientación muy bien conseguida que nos transporta a todos los amantes de estos personajillos amarillos a un Springfield **atestado de referencias** que no podemos evitar descubrir con ilusión, como un niño que despierta el día de Reyes y corre a abrir sus regalos. Teniendo en cuenta que en la serie los edificios de la ciudad están más o menos cerca según conveniencias del guion, en el videojuego Springfield se convierte en un mapa completamente lógico y abierto a la exploración al más puro estilo del *Grand Theft Auto III*, título que parodia prácticamente a cada segundo. Obviamente, *The Simpsons: Hit & Run* no es tan violento ni oscuro, pero su jugabilidad, aunque torpe, recuerda mucho a este clásico de la saga *GTA*, e incluso viviremos una auténtica persecución policial si nos motivamos mucho atropellando peatones y destruyendo el mobiliario urbano —nos costará algunas de las monedas que iremos recogiendo a lo largo de nuestra peculiar aventura—.

> SI BIEN THE SIMPSONS: HIT & RUN NO ES UN PRODIGIO TÉCNICO, SÍ ES UN VIDEOJUEGO A LA ALTURA DE LA SERIE

CON CARIÑO, PARA LOS FANS

Entre los puntos más loables del juego destacan sus huevos de pascua. Y no, nos han comido el coco los del consejo del huevo.

El juego está dividido en siete capítulos protagonizados por Homer, Bart, Lisa, Marge y Apu, que también pueden aparecer en misiones secundarias en las que conseguiremos vestimentas propias de la serie. Del mismo modo, cada personaje cuenta con su propia colección de medios de transporte que iremos desbloqueando paulatinamente hasta hacernos con un total de **35 vehículos míticos**. A esto debemos sumarle una serie de 49 postales que hacen referencia a capítulos de la serie, así como 84 *gags* atestados de guiños.

La acción de este título se centra, sobre todo, en la **conducción**. La carretera es el lugar mejor explotado de *The Simpsons: Hit & Run*, con un pequeño deje que nos retrotrae a los momentos más locos de *Crazy Taxi*. Los vehículos desbloqueables podremos obtenerlos o bien cumpliendo misiones o bien soltando guita —DIN DIN DIN DIN DIN—, pero una de las formas más divertidas es la de participar en las **carreras** que nos propondrán Milhouse, Nelson y Ralph. De igual manera, las características de cada vehículo son dignas de tener en cuenta en el momento de realizar según qué misiones, ya que en algunas ocasiones necesitaremos un auto más lento y en otras uno más veloz. Y puede que la jugabilidad de *The Simpsons: Hit & Run* no sea su punto fuerte, pero la conducción es toda una delicia debido a que encuentra ese perfecto punto medio entre manejable y compleja.

Se podría decir que este título es, en la historia de los videojuegos protagonizados por la familia más irreverente de la televisión, el hombre mágico del país feliz que vive en la casa de gominola de la calle de la Piruleta. *Los Simpsons* han tenido la desgracia de aparecer en diversas plataformas que ansiaban colgarse a su fama para conseguir un poco de plata, por lo que pocos son los títulos memorables que hagan justicia a la serie original. El más notorio sería *The Simpsons Arcade Game*, un *beat 'em up* **sencillamente glorioso** en el que encarnamos al miembro de la familia que más nos plazca en pos de rescatar a Maggie de las garras del Sr. Burns. Pero lo que diferencia a *The Simpsons: Hit & Run* de este, amén del resto, es el **mimo** con el que se ha desarrollado. Se nota y mucho que los guionistas de la serie original —en sus mejores momentos— formaron parte del guion de este título. Este no es sólo tan ingenioso como la serie de animación, sino que además el inmenso tropel de guiños que puede verse en cada rincón de la ciudad denota el interés que existía por parte de los creadores de esta historia. Guiños que harán las delicias de los fanáticos más acérrimos de esta familia, de aquellos que nos hemos comido sus capítulos clásicos tantas y tantas veces, hasta el punto de que nos sabemos de memoria cada frase y podemos, incluso, convertirnos en el Gabbo de turno moviendo los labios a la par que los personajes. Si a esto le añadimos el cariño que hay por parte de los actores y actrices de doblaje, *The Simpsons: Hit & Run* se convierte en una auténtica **joya de coleccionista**, y es que es impresionante la dedicación de los implicados a la hora de doblar a sus personajes correspondientes. El quejido más ínfimo, el detalle más pequeño, se convierte en una delicia a los ojos y oídos del jugador, más aún si este es un turista habitual de la ciudad de Springfield y se conoce cada recoveco de la misma.

EL AUTÉNTICO DIOS SOBRE SPRINGFIELD

—

Autor de *Life In Hell* y la aclamada *Futurama*, Groening siempre será recordado como el genio detrás de *Los Simpsons*.

The Simpsons: Hit & Run es un videojuego que, quienes lo jugamos, recordamos con mucho cariño. Todas las horas que le dedicamos nos parecieron pocas y nos carcajeábamos con cada momento del juego, y no sin razón —hay un matemático, otro tipo de matemático y un *estadístico*—. Y repito: como buen videojuego, es accesible a todo el mundo y no hay nadie que esté vetado para disfrutarlo, pero cuanto más conozcas esta peculiar cultura amarilla, más hondo te llegará su contenido. Claro que no es el mejor videojuego del mundo y puede que no merezca pasar a la historia según los ojos de quien lo vea; pero lo que *The Simpsons: Hit & Run* sí se merece es convertirse en una suerte de **videojuego de culto** que recupera lo mejor de *Los Simpsons* y nos sirve para no olvidarnos nunca de que hubo un tiempo en el que esta familia amarilla protagonizaba, junto a sus carismáticos vecinos, la mejor y más relevante sátira de la historia de la televisión.

El dependiente de la tienda de tebeos querría clamar al cielo, gritando que es el peor videojuego jamás desarrollado. Pero este no será el caso. Y ahora, necesito un par de palabras más para acabar este artículo...

...

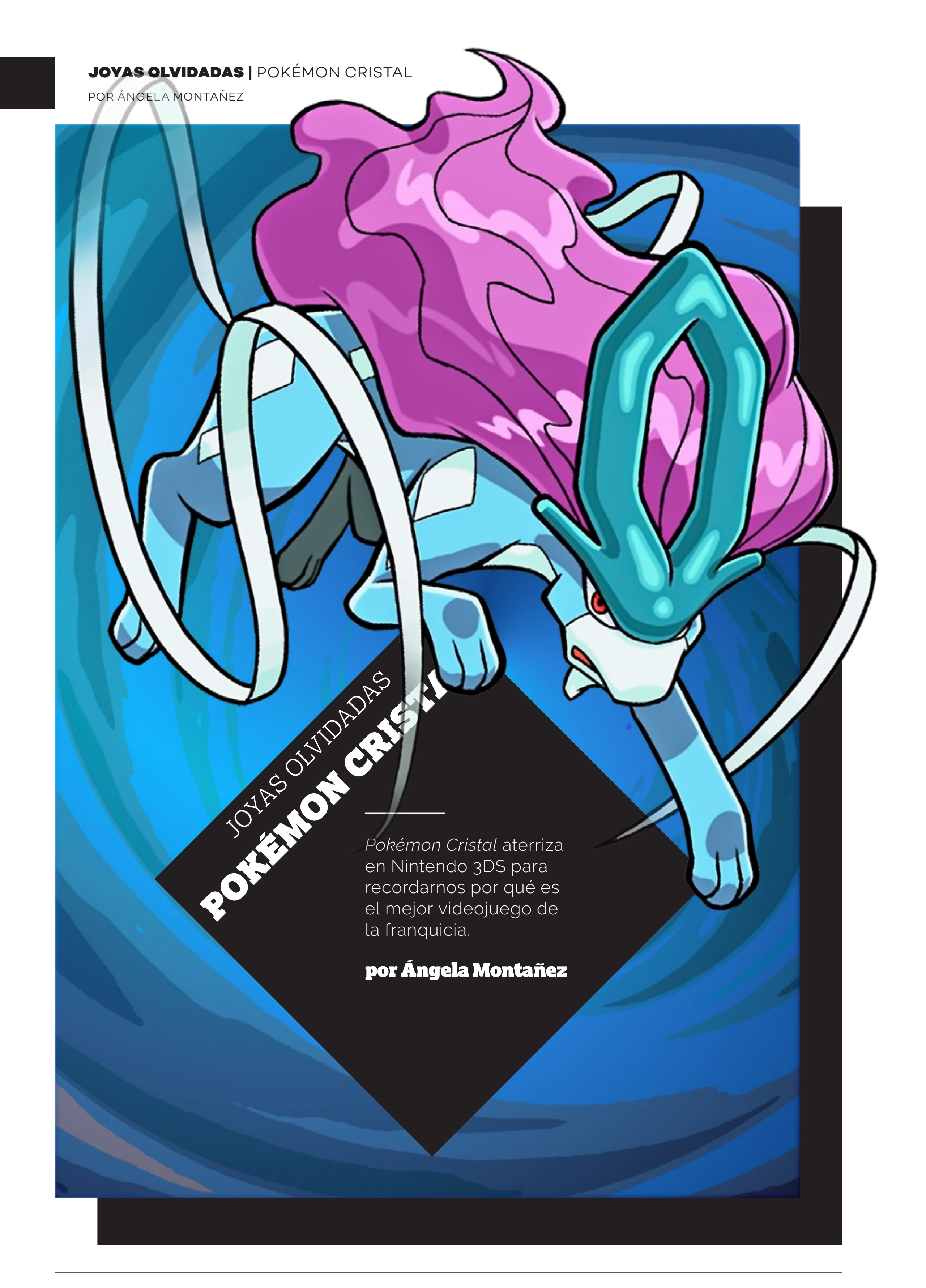
Joróbate, Flanders. ■



¿CÓMO DICE QUE LE VA?

—

Maggie iba a ser un personaje jugable, pero pasó a segundo plano y fue sustituida por el entrañable dependiente del badulaque.



JOYAS OLVIDADAS

POKÉMON CRISTAL

Pokémon Cristal aterriza en Nintendo 3DS para recordarnos por qué es el mejor videojuego de la franquicia.

por Ángela Montañez



CRIS ENTRA EN ESCENA

—

Pokémon Cristal destacó por darnos la opción de protagonizar esta aventura como Cris, la primera protagonista femenina de la saga.

Es tontería hablar del bombazo que supuso *Pokémon* el día que las ediciones *Roja*, *Azul* y *Verde* vieron la luz allá por 1995. En Europa tuvimos que esperar hasta octubre de 1999 para que *Pokémon Rojo* y *Pokémon Azul* nos hicieran llenar la riñonera de cables *link*, cartuchos y pilas de sobra para no quedarnos colgados en mitad de la partida, ya que el juego nos instó a no separarnos nunca de nuestra Game Boy. La primera generación de *Pokémon* conquistó al público oriental y occidental, y no sin razón; una aventura protagonizada por un avatar que nos alentaba a **explorar un vasto mundo en busca de criaturas fantásticas**. Una canción icónica para introducirnos al mundo de los pokémon, en el cual nos enfrentaríamos a una de las decisiones más duras de la historia de los videojuegos al tener que escoger a nuestro compañero. Y a partir de ahí, un camino lleno de peligros, misticismo y, sobre todo, un **encanto especial** que nos sigue enamorando durante cada segundo que invertimos en hacernos mejores hasta alcanzar la cima.

No es de extrañar que Nintendo quisiera convertir en franquicia un producto tan redondo y que había encandilado a tantos videojugadores alrededor del globo. Lo que ahora es tradición en su momento fue miedo con la llegada de la **segunda generación**, pues era la primera vez que nos dábamos de bruces con nuevas criaturas que se sumaban a los 151 monstruitos de bolsillo existentes. Nuevos pokémon legendarios e iniciales, una nueva historia en un nuevo mundo y con nuevos personajes. *Pokémon* comenzó sus andanzas con una perfección tal que no pudimos evitar dividirnos en dos bandos: **los ansiosos y los reticentes**. Pero *Pokémon Plata* y *Pokémon Oro* callaron a estos últimos mostrando cómo la primera generación no era perfecta, aunque lo pareciera. Detalles aparentemente ínfimos como **escoger el día y la hora** para estar jugando tranquilamente de día y volver a encender la Game Boy horas después para ver cómo había caído la noche en Johto nos parecían más que innovadores, o yo por lo menos aún recuerdo esa sensación de incredibilidad al explorar las rutas nocturnas. ¿Era posible superar algo así? La respuesta es sí, y antes de la tercera generación, además. Y es que el lanzamiento del tercer videojuego de la segunda generación, *Pokémon Cristal* sonaba a que iban a rizar el rizo, pero esta edición se acabaría convirtiendo en, probablemente, el videojuego de *Pokémon* **más redondo** de toda la saga.

Si bien a priori *Pokémon Cristal* parece un *Pokémon* de la segunda generación exclusivo para Game Boy Color, lo cierto es que esta edición incorporaba un interesante **plantel de novedades** respecto a sus hermanas, novedades la convierten en una experiencia absolutamente singular tanto a nivel estético como a nivel de historia, incluyendo elementos minuciosos pero que maximizan dicha experiencia a hasta alcanzar un nivel muy superior a todo lo que ya se había visto en la franquicia, que por aquel entonces era bastante joven. El cambio más significativo lo protagoniza **Suicune**, uno de los tres perros legendarios y quien llevará a sus espaldas el mayor peso de la trama de *Pokémon Cristal*. A diferencia de los videojuegos predecesores —en los cuales las criaturas legendarias servían meramente como trofeo y se encontraban más apartadas—, en esta edición la captura de los perros legendarios será imprescindible para poder encontrarnos con uno de los pesos pesados del juego: **Ho-Oh.** Suicune se nos aparecerá alrededor de toda la región de Johto una vez hayamos conseguido el objeto clave del juego: la **Campana Clara**, la cual nos dará acceso a la Torre Hojalata en la que podremos capturar a la legendaria bestia. Hecho esto, podremos capturar a Ho-Oh para completar la Pokédex, ya que sólo habiendo capturado a los tres perros legendarios podremos convencer a Eusine, personaje específico de este juego, para que nos dé el Ala Arcoíris.



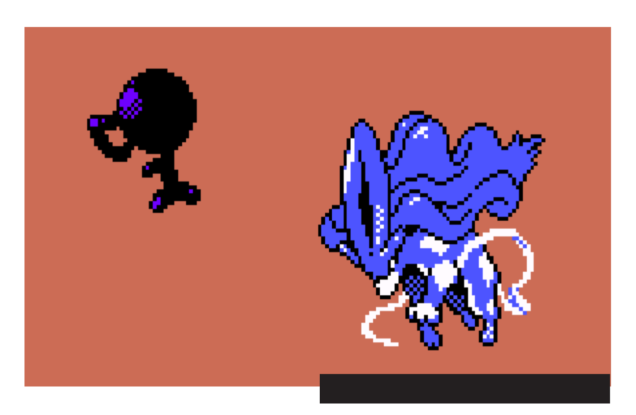




POR ÁNGELA MONTAÑEZ

ALGO MÁS QUE CONVERTIRSE EN EL MEJOR ENTRENADOR

POKÉMON CRISTAL, O CÓMO COLAR UN POCO DE TRAMA EN TU FRANQUICIA



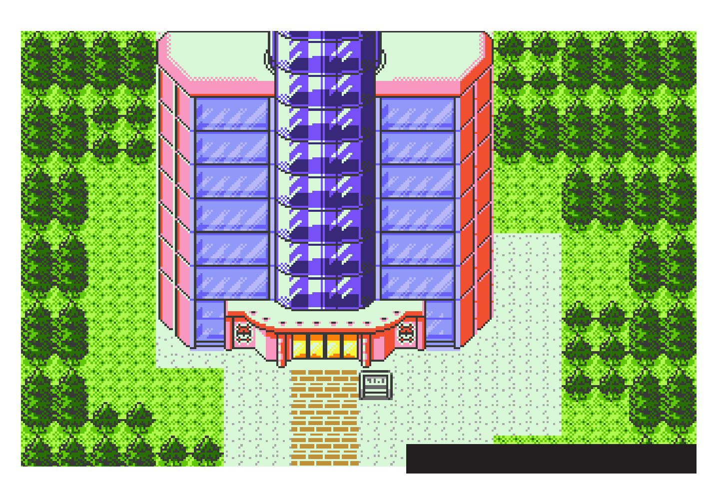
UN PERRO MÁS QUE LEGENDARIO

Suicune, el perro legendario, será también el protagonista indiscutible que se esconde detrás del misterio de los Unown. Dicho misterio hace avanzar la trama del juego.

P*okémon Cristal* obtiene así una trama principal que nos acompaña durante todo nuestro viaje en pos de completar la Pokédex y convertirnos en el mejor maestro pokémon... O **maestra**. *Pokémon Cristal* también incluyó, por primera vez en la historia de la franquicia, la opción de escoger entre un entrenador o una entrenadora, Cris, dándonos la oportunidad de **escoger el género binario que más nos gustase o con el que mejor nos identificáramos**, convirtiéndose en un gesto mínimo pero muy significativo que se acabaría repitiendo durante el resto de generaciones. Es así como Cris y su contraparte masculina, Ethan, protagonizan una historia repleta de acertijos de mano de los Unown en las Ruinas Alfa, algo que aporta emoción extra a un videojuego que es ya, de por sí, una experiencia dinámica que no aburre en ningún momento. Pero la protagonista femenina no sería el único añadido que la franquicia de *Pokémon* convertiría en tradición; en *Pokémon Cristal* aparece por primera vez el **nombre de la ruta o la ciudad** en la que nos estamos adentrando y es, también, y es también el primer videojuego de la saga donde los pokémon cuentan con *sprites* **animados.** Y si hay algo que no se puede negar es ese sentimiento que te invade cuando eres un infante aficionado a esta saga y ves por primera vez cómo los pokémon con los que te encuentras se mueven ante tus propios ojos.

Todas estas novedades dentro de la franquicia impresionaban aún más si tenemos en cuenta que las vemos a todo color. Como ya he dicho, *Pokémon Cristal* no podía jugarse en la Game Boy tradicional, sino que era necesario contar, como mínimo, con la Game Boy Color. Y si bien la gran mayoría ya habría vivido la segunda generación a todo color, *Pokémon Cristal* **tiene un encanto especial**, una magia única que puede apreciarse en cada paleta de colores gracias a su inspiradora historia. Y es que el aliciente de capturar a ▸

Suicune y al resto de perros legendarios complementa a la perfección la búsqueda del éxito y el afán por la gloria, esos deseos juveniles propios de aventureros neófitos que no se rinden a pesar de las borrascas y en cuyo corazón no hay atisbo de duda a la hora de **desmantelar al Team Rocket** o de viajar a **Kanto** para enfrentarse al **Alto Mando**, sólo para que se topen con la leyenda de un entrenador misterioso que ya hizo todo eso y se convirtió en un héroe anónimo, aislado de la sociedad y cuyo sueño de ser el mejor entrenador pokémon lo convierte en el auténtico rival a derrotar del juego. Es así como *Pokémon Cristal*, al igual que *Pokémon Oro* y *Pokémon Plata*, concluye con uno de los finales más apoteósicos de la historia de los videojuegos. Una vez nos adentramos en la cueva del Monte Plateado y atravesamos su laberinto, nuestro avatar se enfrentará a **Rojo**, el entrenador pokémon más poderoso conocido y protagonista de la primera generación. Una batalla vertiginosa en la que no es necesario recurrir a ningún tipo de diálogo para poder palpar la tensión que se respira en el ambiente.



LA PRIMERA TORRE BATALLA

Aunque ahora es común verlo a lo largo de la saga, este edificio no aparecería hasta *Pokémon Cristal*.

Pokémon Cristal es un videojuego **inolvidable** dentro de la franquicia. A pesar de ser un clon de sus compañeros de la segunda generación —a excepción de las novedades ya comentadas—, no cabe duda de que dista mucho de *Pokémon Oro* y *Pokémon Plata*, y lo más probable es que no sepamos ni decir el porqué. Quizá ese tinte de argumento con Suicune y el **misterio de los Unown** tenga algo que ver, pero el caso es que yo, particularmente, guardo muy buenos recuerdos de esos vibrantes colores que atestaban la pantalla de mi Game Boy Color cada vez que introducía ese precioso cartucho azul brillante. Y no tengo que ser yo la única que piensa que *Pokémon Cristal* tiene un **no-sé-qué-que-qué-sé-yo**, pues los propios creadores tomaron los elementos incluidos para convertirlos en una tradición dentro del resto de videojuegos que compondrían esta cada vez más inmensa saga, empezando por ser la primera vez que nos topamos con la **Torre Batalla**, un edificio que es ahora muy característico dentro del universo pokémon.

Pero no se queda ahí la cosa. *Pokémon Cristal* también nos introduciría a los **tutores de movimientos** que ahora son tan típicos en todas las regiones de la saga, además de ser el primer videojuego de *Pokémon* en el cual se compusieron temas especiales para enfrentarse a las bestias legendarias, que en este caso son Suicune, Raikou y Entei. Bestias legendarias que, a su vez, se convirtieron por primera vez en algo más que trofeos para nuestra Pokédex; si bien prácticamente todos nos enamoramos de la belleza de Articuno, Zapdos y Moltres, no dejaban de ser esas criaturas legendarias tan difíciles de conseguir y poderosas en combate que **hacían muy bonito en nuestro catálogo**. No sabíamos apreciarlas del todo, al igual que ocurría con los tres perros legendarios de la segunda generación —aunque la película protagonizada por Entei otorgó una fama peculiar a esta bestia—, pero la imagen de Suicune en el cartucho del juego, así como su silueta corriendo en la pantalla de introducción de *Pokémon Cristal*, consiguió que viésemos con otros ojos a los pokémon legendarios, que los considerásemos amigos al igual que hacíamos con nuestro compañero inicial y con todas las criaturas que íbamos cazando. No nos dejábamos llevar sólo por su belleza y por su misticismo, sino que los Unown nos enseñaron que había algo más detrás de ellos, al igual que había más en Ho-Oh y Lugia de lo que nosotros, mortales e inocentes entrenadores, éramos capaces de vislumbrar.

EL REGRESO DE ROJO

Rojo se consolida como rival enfrentándose a nosotros en una última batalla.

Pokémon Cristal fue el pionero en muchos aspectos de la saga pero, desgraciadamente, fue el último videojuego de la misma que clamaba en su caja el mítico lema de la franquicia: «**¡Hazte con todos!**». Pero la magia que encerró y que supo transmitir al resto de títulos de *Pokémon* bastó para que no hiciera falta repetir este eslogan, pues nosotros mismos ya lo traíamos impreso de serie en nuestros corazones. ■



TRASCENDIENDO LA DIVERSIÖN

JONATHAN BLOW

Hay autores a los que no les importa el vil disfrute del jugador, sino que simplemente crean porque saben que tienen algo que contar y una inteligencia admirable para hacerlo.

POR DANIEL ROJO

EL PUZLE COMO VEHÍCULO NARRATIVO

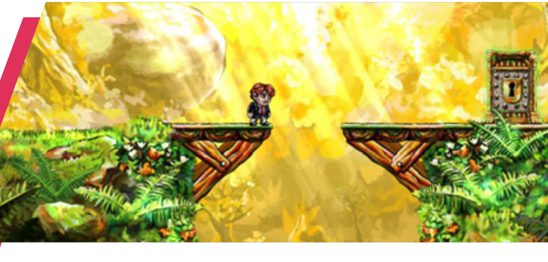
LA IMPORTANCIA DE NO CONOCER LAS MECÁNICAS DE JUEGO

«PRETENDO RESPETAR AL JUGADOR COMO PERSONA INTELIGENTE QUE QUIERE APRENDER COSAS QUE NO SABÍA ANTES DE JUGAR»

Una de las técnicas compositivas más utilizadas en los siglos XVI y XVII fue construir toda una obra a partir de una única idea. Por ejemplo, creando un motivo musical sencillo para una sola voz, y componiendo todo el resto de la pieza a partir del material que se extrae de dicha idea. Huelga decir que para que este mecanismo funcione, dicho motivo debe estar meticulosamente elegido. Es el mecanismo en el que se fundamentan piezas tan complejas como las fugas, en las que las voces parece que se persiguen las unas a las otras, repitiendo siempre el mismo material temático, retorcido hasta el extremo, pero siempre cimentado en la misma idea inicial.

Ignoro si Jonathan Blow conoce esta técnica, pero sí ha declarado en numerosas ocasiones que es exactamente así como desarrolla sus videojuegos: **propone una mecánica inicial sencilla** —en *Braid*, el retroceso del tiempo; en *The Witness*, los puzles en los que hay que llevar líneas por el camino correcto—, **y explora qué posibilidades puede otorgar**. ¿Y si algunos elementos no se vieran afectados por el tiempo? ¿Y si este solo fuera hacia delante cuando caminamos hacia la derecha? ¿Y si el camino correcto del puzle tuviera que pasar necesariamente por unos puntos concretos? ¿Y si al dibujar el trazo hubiera que separar estas figuras por colores? Esta forma de diseño no solo da lugar necesariamente a propuestas que funcionan, sino que además las dota de una coherencia máxima.

Blow hace puzles, pero no pasatiempos, y esto no es nada habitual en los videojuegos, a los que a gran escala aún les cuesta demasiado alejarse de ser un *sudoku* sofisticado. Por pasatiempo entiendo un puzle cuya mecánica es relativamente sencilla, pero cuya resolución puede ser altamente costosa simplemente por ser demasiado grande o demasiado enrevesado. El funcionamiento de una sopa de letras es trivial, pero si dicho problema tuviese millones de letras llevaría demasiado tiempo resolverlo, y nos haría pensar que su resolución ha sido difícil. Lo mismo que he dicho de estas sopas de letras puede aplicarse a un *sudoku*, a casi cualquier RPG japonés y a cualquier cosa que se resuelva con nada más que el tiempo suficiente. Blow no quiere esto —de hecho, nunca ha disimulado su repulsión por la tónica general de los videojuegos japoneses modernos—, y por eso concentra el interés de sus puzles en otro punto: **encontrar qué mecánica los gobierna.**



Braid y, sobre todo, *The Witness* no revelan sus mecánicas, sino que dejan plena libertad al jugador de plantarse frente al puzle y tratar de solucionarlo. La forma de entender que en *Braid* hay elementos que no se ven afectados por el tiempo no es mediante una advertencia que nos lo indique sino que, simplemente, retrocedemos el tiempo y observamos activamente que hay cosas que siguen a sus anchas,



LA DIVERSIÓN PASA A UN SEGUNDO LUGAR PARA ENSALZAR EL APRENDIZAJE PERSONAL

y es entonces cuando nuestro cerebro empieza a procesar la información. En la segunda obra de Blow esto es exagerado. De repente aparecerán elementos nuevos en los puzles, y la forma de entender cómo se superan es tratando de resolver los más simples que podamos encontrar, buscando qué demonios quiere decir ese nuevo símbolo que aparece y que condiciona la resolución. **Hay, pues, dos puzles: el puzle, y la mecánica del puzle.** Y una vez el juego comprende que hemos entendido su truco, pasa a otra mecánica nueva, y solo al final del todo las une y hace que nuestro cerebro estalle. Nunca lleva un puzle a su extremo. Nunca lo hace tan grande como para que su tamaño sea un problema. **Se sabe retirar dignamente cuando considera que el jugador va a dejar de aprender para empezar a resolver un *sudoku*.** Y Jonathan Blow no hace *sudokus*. **No quiere que el jugador pierda su tiempo o que, al menos, lo pierda jugando sus obras.**

> *En Braid, Blow incorpora la rancia figura del coleccionable con un sentido narrativo real.*

Precisamente, el autor valora por encima de todo que el jugador salga de sus títulos sabiendo más que cuando entró. No solo dándole un conocimiento fáctico, sino una nueva perspectiva del mundo que le rodea. En palabras del autor: *«No me gusta usar la palabra diversión para describir lo que intento hacer. Aprecio que los jugadores encuentren mis juegos divertidos, pero eso no es lo importante. Braid no está diseñado para ser divertido, sino para ser interesante y ofrecer al jugador retos mentales».*

Este salto acerca de la concepción de la diversión en un videojuego me parece fundamental para trascender lo que son ahora mismo y convertirse en un lenguaje artístico al nivel de la música o la literatura, cosa que por más que nos empeñemos en defender está, en mi opinión, muy lejos en la actualidad. **Lo que Blow propone es que la diversión no sea el objetivo del videojuego, sino una circunstancia secundaria**, del mismo modo que quien escucha la Novena de Beethoven no lo hace, seguramente, porque sea divertida, aunque obviamente no le puede parecer aburrida, pues si no dejaría de escucharla. **Que algo sea**

UNA VUELTA DE TUERCA A LOS GÉNEROS

—

Según Blow, las etiquetas con las que hemos catalogado a los videojuegos solo atienden a cómo tratan de divertir al jugador, en vez de qué emoción quieren generarle. Para el autor, un cambio en el videojuego pasa por modificar los géneros con los que nos dirigimos a ellos.



divertido no significa que se haya hecho con el fin de divertir, y es esta sutil diferencia a la que alude constantemente Jonathan Blow para que el medio dé un paso hacia delante.

A partir de este punto, voy a desgranar algunas cuestiones de las dos obras del autor que, si bien tienen como denominador común la filosofía de diseño que he tratado de describir, son suficientemente independientes como para aportar cosas diferentes. Considero que es imposible hacer verdaderos aportes a la comprensión de una obra sin caer en *spoilers* argumentales y mecánicos, con lo que recomiendo fervientemente haber jugado ambas obras para continuar la lectura. Además, ambos titulos son mucho más interesantes en sí mismos que cualquier cosa que pueda comentar yo. Jugadlos.

TIM Y LA PRINCESA: UNA RELACIÓN TÓXICA

—

Si seguimos buscando a la Princesa pese a todo, encontraremos nuevos coleccionables cuya obtención requiere laboriosos y largos procesos, simulando la obsesiva relación que Tim tiene con su búsqueda.

LA PRINCESA, SIEMPRE EN OTRO CASTILLO

En *Braid* manejamos a Tim, un personaje en **continua búsqueda de la Princesa**. Sin embargo, esta Princesa no es una persona ni un deseo único, sino varias ideas solapadas en un solo concepto algo ambiguo. La historia concreta, acaso la hubiera, es difícil de descifrar, y posiblemente solo Blow sepa qué quería exactamente decir con cada elemento narrativo de su obra, pero sí parecen bastante obvios los temas de los que trata: la obsesión, la búsqueda de conocimiento —o de la Princesa, qué más da—, y el arrepentimiento. Veamos cómo puede enlazarse todo esto con las mecánicas del juego.

Con la mentalidad de un videojuego tradicional, *Braid* es un paseo insulso. Esencialmente todos sus niveles pueden superarse caminando hacia la derecha, con algún salto puntual, a excepción de un nivel introductorio en cada mundo que obliga al jugador a superar una prueba muy sencilla para asegurarse de que le ha enseñado algo de la mecánica nueva que introduce. Sin embargo, *Braid* tiene algo distinto: lo que en otro juego llamaríamos coleccionables, que aquí son elementos fundamentales de la idea de la obra.

Tim hizo algo horrible en el pasado, pero ha logrado engañarse a sí mismo. Ha trastocado sus recuerdos, representados en esos niveles, de tal forma que cree que nada sucedió. Somos nosotros como jugadores quienes obligamos a Tim, si queremos, a explorar las partes de su pasado que ha extirpado, aun sabiendo que lo fácil sería simplemente superarlos caminando, sin más. **Nuestro esfuerzo mental por resolver el puzle que nos da acceso a cierto coleccionable es traducido en el tormento que Tim sufre al rememorar parte de ese pasado que le carcome**. Y es solo al conseguir todos estos recuerdos cuando nos vemos a nosotros mismos persiguiendo a la Princesa mientras ella huye de alguien. Sin embargo, mirando esta escena con el tiempo invertido, vemos que realmente la Princesa huye de nosotros y nos pone todo tipo de trabas para que jamás la alcancemos hasta que, atemorizada, huye a los brazos de otra persona muy semejante a nosotros.

Sin entrar en las diversas interpretaciones increíbles que tienen estos hechos, y sin dar la



mía propia, **es impresionante cómo Blow incorporó la rancia figura del coleccionable con un sentido narrativo real.** Sin logros de Steam, sin puntuaciones que indiquen cuántos quedan por encontrar. Simplemente, una idea que narrar y un videojuego para hacerlo: *Braid*.

EL MÉTODO CIENTÍFICO Y LA IDEA DE DIOS

«Lo que hoy llamamos conocimiento científico es un cuerpo de declaraciones de diversos grados de certeza. Muchas de ellas son en parte inciertas; otras son casi seguras, pero ninguna es absolutamente cierta. Los científicos están acostumbrados a esto». Esta frase, encontrada en una pista de audio de *The Witness*, indica una dura realidad: el método científico, que es lo mejor que tenemos hoy para estudiar cómo funciona el mundo, no es capaz de proporcionar verdades absolutas. **Demostrar rigurosamente que la naturaleza se rige por una teoría determinada es estrictamente imposible**, aunque sí podemos asegurar que una teoría es falsa si se encuentra un experimento que la contradiga. Cualquiera que haya estudiado matemáticas sabrá que a menudo es más fácil demostrar la falsedad de un enunciado que la veracidad de otro.

Cuando encontramos un problema en *The Witness*, tenemos que teorizar qué mecánicas lo gobiernan. No es como en el común de los videojuegos, que explican sus leyes y adecúan los experimentos —nuestras acciones— a las mismas, sino que aquí se plantea un universo cargado de enigmas que podemos tratar de descifrar. **Lo mejor para obtener dichas mecánicas es realizar un experimento en el que se manifieste una ley concreta de forma sencilla**, de modo que sea más cómodo comprobar determinadas hipótesis. Estos experimentos nos permiten explicar fenómenos más complejos, incluso gobernados por varias leyes distintas. ***The Witness* está mostrando a través de sus puzles cómo funciona la ciencia moderna.**

Cuando superamos todas las zonas de la isla y subimos a la montaña central, tenemos una vista pa-

AL OTRO LADO DEL PANEL

—

Aunque al principio pensamos que toda la información de los puzles de The Witness está restringida a los paneles, pronto entenderemos que el entorno tiene un papel crucial en su resolución. Más aún, que la propia naturaleza puede ser un puzle en sí mismo.

ELIGE EL SILENCIO...

—

The Witness también habla de la importancia de conocernos a nosotros mismos a la hora de entender el mundo que nos rodea. Con esta idea de generar un entorno contemplativo, se opta por no incluir banda sonora, acentuando así el apartado sonoro.

norámica de los lugares que hemos visitado. Y de repente, lo vemos. La naturaleza entera de la isla es un puzle más. Las leyes del universo no solo se manifiestan en lo que tenemos ante las narices como una inmutable obviedad, sino que también gobiernan el movimiento de los átomos y de los astros, cosas tan dispares... Precisamente en lo alto de dicha montaña hay una nota de audio que nos habla de cómo un astronauta puede, desde la Luna, tapar la Tierra con su dedo pulgar. Todo lo que nos preocupa puede caber en el dedo de alguien. Es cuestión de perspectiva. **Esos puzles que tantas horas nos han llevado carecen de significado desde tan arriba, cuando apenas se divisan los paneles, desde la Luna, y nos planteamos cómo hemos estado tan ciegos, tan obsesionados con el árbol que no nos dejaba ver el bosque.**

SABER NOS HACE LIBRES

—

Blow nos enseña las leyes sencillas que gobiernan su universo hasta que nuestra obsesiva comprensión de las mismas nos hace encontrar sus manifestaciones en fenómenos de mucha mayor envergadura. La ciencia nos proporciona herramientas para ver el mundo de otra forma, para ver esos puzles que siempre estuvieron ahí.

Pero *The Witness* no se conforma con esta idea, sino que va más allá. ¿Tiene cabida la idea de Dios en el pensamiento científico? Blow se sincera a través de su obra, diciéndonos que la idea de Dios es perfectamente racional. Pero no la deidad que dictan las religiones, sino más bien el que representa la Verdad platónica o el motor inmóvil aristotélico. La ciencia narra lo que hay, y predice lo que habrá, pero no tiene la capacidad de juzgarse a sí misma, de determinar por qué el mundo sigue esas leyes y no otras. **A la casualidad y a la belleza infinita de que la naturaleza funcione como lo hace es a lo que The Witness llama Dios.** ■



La experiencia más hermosa que podemos tener es el misterio. Es la emoción fundamental que está en la cuna del verdadero arte y de la verdadera ciencia. (...) El conocimiento de la existencia de algo que no podemos entender, nuestra percepción de la razón más profunda y de la belleza más radiante... Es este conocimiento y esta emoción las que constituyen la verdadera religiosidad. En este sentido, y solo en este, soy un hombre profundamente religioso.

—Albert Einstein



TECNOLOGÍA, ALCOHOL Y PALIQUE

HABLAR CONSTITUYE LA MECÁNICA PRINCIPAL DEL JUEGO

POR CARLOS LORCA

No sé por qué, pero existe una concepción errónea acerca de una de las series más distópicas del panorama actual. *Black Mirror* (Charlie Brooker, mejor dicho) no critica la tecnología ni el fatalismo que lleva intrínseco, sino **los usos nocivos** que la sociedad en la que vivimos puede darle a los aparatos electrónicos, cada vez más protagonistas en el día a día. Cachivaches como cámaras ocultas en forma de abejas o *reality shows* que se van de las manos no hacen sino desarbolar la idea de que la tecnología es más una aliada que una enemiga. El tercer capítulo de la primera temporada 'Toda tu historia' es **un buen reflejo** de ello. En una época en la que la fidelidad se rige más por la discreción que por el respeto, Liam decide escarbar voluntaria y forzosamente en «el grano» —un aparato alojado dentro de la piel que permite visualizar recuerdos previos— de Jonas, amigo de su mujer, en busca de una potencial infidelidad de esta. Aparte de arrojar una crítica a las relaciones de hoy en día, el episodio plantea un dilema moral y ético que está a la orden del día: la **violación de la privacidad** ajena, que constituye un delito contra la intimidad penado en España con hasta siete años de prisión.



Los implantes pueden contar con efectos contradictorios.

En *The Red Strings Club*, el **juego**, acompañamos a Donovan y Brandeis en una pequeña conversación dentro de The Red Strings Club, el **bar**, cuando llega el androide Akara-184. Aquí también hay una violación de privacidad, con la diferencia de que en esta sociedad *cyberpunk* planteada **todo parece estar legitimado**; Brandeis conecta su sistema nervioso a los bancos de memoria del androide para destapar una conspiración tecnológica en la que SuperContinent planea **controlar mentalmente** a la población. De no hacerlo estos, lo hará otro; la industria de los implantes está oligopolizada por una serie de empresas cibernéticas cuyo objetivo no es otro que complacer a la población a través de eso, **de implantes,** pero las intenciones ocultas se escapan de cualquier debate moral. Todo resulta ser un conflicto entre corporaciones. Los protagonistas, como no puede ser de otra manera, son piratas alejados del corporativismo más repugnante y tratan de actuar y operar a través de PROXYMA, la red de *hackers* con ganas de tumbar a estas organizaciones.

Los revolucionarios e imprudentes planes de Donovan y Brandeis pasan por la cooperación y supervisión interna de la compañía; al final, los propios trabajadores acabarán escupiendo en la mano que les da de comer. La variedad de personalidades es amplia; Diana Meyer es una ingeniera de SuperContinent con remordimientos de conciencia; Edgar Coldstrein

constituye un frustrado científico e impulsor del proyecto Akara que ve peligrar su puesto de trabajo; Johanna Sephtis era antigua jefa de operaciones que casi pierde la vida y Larissa Robillard es una extrovertida y fogosa jefa de marketing que únicamente busca prosperar, obviando los posibles riesgos del producto que comercializa. También está Ghost, que es un enigmático personaje capaz de conseguir todo lo que se propone en menos de 24 horas; su ayuda será fundamental para elaborar mejunjes cada vez más sofisticados que provoquen emociones diferentes en los asistentes.



HABLAR, HABLAR Y HABLAR

—

La premisa de *The Red Strings Club* es hablar para obtener información, pero los diálogos son más crudos de lo que pueda aparentar en un inicio.

Me ha gustado más cómo se ha desenvuelto el equipo de DeconstrucTeam en la faceta narrativa que en la jugable. La aventura *point and click* bebe —y nunca mejor dicho— de una serie de influencias de ciencia ficción remarcables. *Blade Runner* es la más clara, pues ya en 1982 trató **los sentimientos en los androides** y las relaciones que podrían acabar desempeñando junto a los humanos. A la hora de jugar, el ejercicio es algo más pequeño de lo que esperaba. Al principio habrá que fabricar una serie de módulos en un torno de alfarero como si de orfebrería se tratase; hacia el final, Brandeis deberá utilizar su habilidad tecnológica para piratear y sabotear al enemigo a través de puzles no muy exigentes. La labor de Donovan como barman, es la de embolingar a los clientes del *The Red Strings Club* a través del maridaje de alcohol para provocar un sentimiento u otro y **comenzar batallas dialécticas** con la intención de destapar información oculta. Es un juego sobre hablar mucho con muchos personajes distintos para forjar una revolución, pero sobre todo, **para concienciar** al que lo juega.

The Red Strings Club pretende sensibilizar en un camino espinoso mediante interminables conversaciones en lugar de sorprender con un abrupto y apresurado final. Durante las **dos o tres horas que dura el juego**, los personajes debaten temas tan trascendentales como la utilización de la publicidad y su potencial impacto en los espectadores; la existencia de un *marketing* ético como alternativa a la alienación comunicativa es factible, pero para ello habría que reeducar tanto al público como a los anunciantes, con todo lo que ello conlleva (menor impacto, menores ventas: menor beneficio). Hay una frase de Larissa que lo grita a voces: «hay que persuadir al consumidor para que compren nuestra mierda». Más allá de contemporaneidades tecnológicas y publicitarias, aquí también caben soliloquios y argumentaciones acerca de sentimientos tan cotidianos como son la tristeza o la felicidad. La ausencia de ambas, o la plenitud de ninguna. *The Red Strings Club* es un juego sobre reflexionar acerca de productos que anulen sentimientos como la depresión y la tristeza, de debatir sobre si se deberían erradicar dichas emociones, con todo lo que ello implica.

Lo más apetecible argumentalmente es el planteamiento de **una sociedad sin sus mantras** más recesivos: el racismo, la homofobia, el machismo y el sexismo. *The Red Strings Club* discute si es lícito o no poder controlar los sentimientos de los ciudadanos, cuestión a la que seguramente **nos neguemos en rotundo**. ¿Quién querría perder su personalidad a costa de ser manejado por una empresa? La erradicación de ciertas pautas y conductas establecidas por macrocorporaciones podría implicar la desaparición de las execrables prácticas mencionadas antes. En caso de tener el poder de acabar con los abusos sexuales a costa de someter a la población… ¿Sería lícita la utilización de implantes biotecnológicos? No hay que olvidar que acceder a estas máquinas también inhibirá sentimientos propios del ser humano, como la melancolía. **Perder los matices que hacen diferente al ser humano** parece de todo menos deseable, por muy negativos que sean.

The Red Strings Club es un juego sumamente **indigesto** y para paladares exquisitos; no es porque sea un mal juego ni porque su propuesta sea difícil de deglutir, sino porque **es una experiencia desalentadora**, más volcada en el mensaje que en ser un mero entretenimiento. El videojuego tiene fuerza para tratar temas delicados; ponerse en la piel de Brandeis mientras Akara formula preguntas difíciles —como si de una adolescente se tratase—, no es tarea fácil.

Todo este popurrí de ciencia ficción, pesimismo y delincuencia cibernética devienen en **una obra madura y necesaria**, ya que la limitada capacidad del ser humano nos priva de cambiar tanto social como moralmente **por el bien del presente** y el incipiente futuro. Es un juego que se desarrolla a través de diálogos y conversaciones y trata de mostrar **la complejidad de las personas** a través de un amplio abanico de personalidades. Si entre todos no remamos hacia una sociedad más enriquecida éticamente, de nada servirá esa multitud de caracteres.

El futuro es un presente y parece que nos empeñamos en desparramarlo. ■



DE INTENCIONES TAMBIÉN SE VIVE

CUANDO NO SE TIENE PEDIGRÍ, PERO SÍ MAFIOSOS Y PINGÜINOS

POR FRANCHUZAS

El año pasado no sólo fue uno de los mejores de la historia reciente de los videojuegos, sino también uno de los más catárquicos: varias compañías, sagas o incluso géneros volvieron a reivindicarse. Para deleite de sus fans, pues muchos de ellos llevaban bastante tiempo lejos de su mejor forma. Los **plataformas 3D** representan uno de los casos más claros, ya que si bien es normal contar casi siempre con algún Mario prometedor en el horizonte, ni siempre se ha apostado por un enfoque aventurero tan claro como el de ***Mario Odyssey***, ni ha venido rodeado por otras propuestas como ***Yooka-Laylee*** (un *Banjo-Kazooie* extraoficial creado por varios exmiembros de Rare), ***Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*** (plataformeo más lineal, pero perfecto para rememorar cómo muchos se introdujeron en la vertiente tridimensional del género) o ***Snake Pass*** (que demuestra que todavía se pueden hacer grandes innovaciones e incluso prescindir del salto, aunque parezca un contrasentido para un plataformas).

A pesar de anunciarse mucho antes que cualquiera de estos títulos (su campaña Kickstarter se remonta a 2013), la casualidad y **los retrasos han querido que *A Hat in Time* terminase por participar en ese renacimiento de 2017**, aliviando de paso algunas de las quejas que meses antes se esgrimieran contra *Yooka-Laylee*. A diferencia del juego de Playtonic Games, también financiado mediante Kickstarter, aunque con un éxito considerablemente mayor, la propuesta de la danesa Gears for Breakfast **aprovecha un desarrollo más largo y la no dependencia de una saga concreta para marcar su territorio** entre los plataformas 3D.



Combina elementos conocidos para crear algo fresco.

La intención tampoco es decir que *A Hat in Time* sea mejor que *Yooka-Laylee*, ya que hay buenos argumentos tanto a favor del uno como del otro, y al final es una elección que queda al gusto de cada jugador (la parte importante aquí es que existe dicha elección). Pero sí es cierto que la naturaleza del primero adopta **un rango de influencias mucho más amplio, que tan pronto puede ir desde *Mario Sunshine* hasta juegos no plataformeros como *Paper Mario: La Puerta Milenaria***. A consecuencia de ello, *A Hat in Time* encaja en esa categoría de "nueva nostalgia" y tanto en cuestiones de forma como de fondo propone un regreso a la infancia o adolescencia de la gente que creció con esta clase de juegos. También sabe combinar esos elementos conocidos para crear algo fresco. Es como la secuela de un juego que ya hemos jugado antes, así que volvemos a por otra ración con la confianza de que el estudio sabrá moverse hacia delante y no sólo hacia un lado.

Y es precisamente la buena gestión de esta creatividad la que mantiene a flote un juego que no puede ni pretende ocultar que no viene de un estudio grande o más experimentado. **La dirección artística y el agradable uso del color se esfuerzan por contrarrestar las carencias técnicas** (y las notorias caídas de *frame-rate* que sufre en algunos momentos). Los escenarios suelen tener cierta amplitud para reducir los problemas de cámara, que no obstante se siguen colando a través de las rendijas. Asimismo, la multitud de objetos y seres con los que interactuar consiguen que la exploración se mantenga entretenida a pesar de algunas asperezas en la armonía del diseño general o las colisiones. En otras palabras, *A Hat in Time* **carece de ese grado de refinamiento que se suele conseguir con más medios** (sobre todo si hablamos de obras en 3D de cierta escala y posibilidades jugables), **pero sí goza de la inteligencia necesaria para sobreponerse a sus limitaciones**.



SOMBREROS DE QUITA Y PON

—

A lo largo de la aventura podemos conseguir multitud de sombreros con diferentes aspectos y funciones como esprintar, lanzar bombas o materializar plataformas especiales.

Esto se empieza a manifestar desde uno de esos puntos críticos que a veces ha echado por tierra las buenas intenciones de otros *collect-a-thon*, ya que una de las decisiones más acertadas de Gears for Breakfast consiste en **recortar considerablemente la cantidad de coleccionables principales**. Frente a las 120 estrellas de *Super Mario 64*, los 100 *Jiggies* de *Banjo-Kazooie* o las 145 *Pagies* de *Yooka-Laylee*, *A Hat in Time* baja a unas aparentemente escasas **40 *Time Pieces*** que permiten al estudio dedicar más trabajo a cada una de ellas. Los simpáticos dibujos a mano que introducen cada uno de los actos adelantan que no nos vamos a limitar a saltar de aquí para allá, sino que participaremos en una serie de pequeñas aventuras con sus propias historias y personajes extravagantes a los que conocer.

El accidente provocado por un miembro de la mafia que intenta recaudar peaje en la nave espacial de nuestra protagonista sirve para introducir el primero de los **cuatro mundos** que forman el juego (nave y nivel final aparte). Pero, de nuevo, **es un número que no representa la variedad y originalidad real** de *A Hat in Time*. El encuentro con la mafia da pie a la exploración de su isla en un acto, que a su vez nos lleva al interior de un casino en el siguiente, para luego sacarnos de vuelta a un escenario rediseñado con lava en el posterior. Pronto queda claro que **las *Time Pieces* no son más que una disculpa**, la convención plataformera que sirve para desbloquear progresivamente los capítulos, pero **casi en ningún momento deciden la estructura, duración u objetivo de los niveles**. A diferencia de las lunas de *Mario Odyssey* o las *Pagies* de *Yooka-Laylee*, no forman parte de una exploración ininterrumpida; son una cortina que se baja para preparar el escenario antes del siguiente acto.

Una vez que desarrolladores y jugadores están en la misma página, *A Hat in Time* empieza a experimentar aún más y se convierte en una **comedia jugable donde tienen cabida investigaciones de asesinatos, secciones de infiltración o pactos con seres diabólicos** que quieren esclavizarnos para toda la eternidad. Los diálogos son tronchantes (eso sí, voces y textos vienen íntegramente en **inglés**) y el repertorio de secundarios se hace notar más de lo habitual en un "simple" plataformas. Por desgracia, entrar en más detalles sería chafar parte de la experiencia, ya que descubrir de qué va cada nuevo acto es uno de sus principales atractivos. Pero basta decir que, **a pesar de su ajustada duración** (hacen falta menos de 10 horas para alcanzar los créditos), **es de esos juegos que dan mucho de sí cuando miramos hacia atrás y recordamos todas las situaciones que hemos vivido**.

Aunque por supuesto no todo es andar de palique ni mucho menos, hay plenitud de juego entre broma y broma. De hecho, el ritmo siempre se mantiene ligero y el cuarto mundo prescinde casi por completo de esas distracciones para centrarse en un plataformeo más puro. Dada su posición en la recta final, el diseño puede exigir algo más al jugador y proponer una exploración más abierta a la vez que saca partido a las diferentes habilidades que vamos adquiriendo (sea mediante el **intercambio de sombreros** o algunas **funciones extra del paraguas que usamos como arma**), así que se revela como uno de los más interesantes a pesar de su bajo perfil narrativo. Claro que esto tampoco implica que haya que esperar medio juego para que *A Hat in Time* muestre de lo que es capaz. Repartidos por los actos de mayor énfasis argumental también encontramos los ***Time Rifts***, breves niveles lineales de temática más abstracta y plataformeo más directo. Del mismo modo, aunque los **jefes** sí se adecúan al arco narrativo y ambiental de cada zona, suben el nivel de dificultad y **ponen a prueba nuestra destreza con peleas variadas, largas y satisfactorias** una vez superadas (contad con repetir alguna de ellas).

A nivel mecánico no reinventa la rueda, pero cumple bien. El control responde correctamente, y contamos con clásicos como el rebote entre paredes o **un doble salto que se puede enlazar con un lanzamiento y un tercer salto para recorrer grandes distancias**. Esto permite que los jugadores novatos se puedan desenvolver sin apuros mientras los veteranos se lucen navegando las fases a gran velocidad. Incita a seguir explorando en busca de nuevos sombreros, diálogos o c opcionales que alargan unas cuantas horas más la vida útil. Como decíamos antes, *A Hat in Time* no es ninguna obra maestra del género, pero sí **un título admirable por su eficiencia sacando partido a lo que sabe hacer bien**. ■



FLOOR KIDS

UN JUEGO DE BAILE QUE ESCONDE UNA LECCIÓN SOBRE LA DIVERSIDAD

POR ISRAEL MALLÉN

Floor Kids es un juego de baile basado fundamentalmente en los ritmos del *breakdance*. Pero más allá de la obviedad, la obra de MERJ Media **convierte la diversidad en una mecánica jugable**. Hay 8 personajes con 16 pasos de baile cada uno, pero todos permiten obtener la máxima puntuación si se combinan con pericia. Como no hay que seguir una secuencia de botones impuesta, *Floor Kids* posibilita que el jugador escoja cómo moverse, sin que adoptar uno de los cuatro estilos de baile se penalice. Todos los personajes tienen el mismo potencial porque MERJ Media **construye diferencias desde la igualdad**. No hay *tiers* de ningún tipo, lo que se prima es la libre expresión del jugador. Si se sigue el ritmo (*funk*) y se encadenan los pasos con acierto (*flow*), las posibilidades de victoria son idénticas para todos. Así, el jugador se descubre y expresa sin atender a los puntos, porque en eso consiste el baile. Y pocos juegos han sabido captarlo como *Floor Kids*. ■

4

UNEPIC

POR GAMER ENFURECIDO

Unepic llega a Nintendo Switch y lo hace sin excesivos cambios en su planteamiento. Seguimos estando ante un juego del estilo del rol más clásico, con un amplio abanico de posibilidades para nuestro personaje y una historia cargada de humor con su brillante doblaje al castellano. Quizás en lo que más mejora este título es en que los controles, que en PC resultaban engorrosos de configurar y manejar, **se ajustan a la perfección a los mandos de Nintendo Switch.** De esta forma la experiencia se hace mucho más disfrutable a la par que portátil, algo que este título pedía a gritos y que se cumple por fin. Sin embargo, a pesar de las nuevas luces surgidas en esta nueva plataforma, las sombras siguen ahí en forma de un menú muy complejo y un mapeado excesivamente laberíntico. Aunque lo que más duele es **la eliminación del modo multijugador**, que hubiese prometido mucho con los dos Joy-Con: uno para cada jugador. ■

3

GOROGOA

POR ISRAEL MALLÉN

Los puzles basados en la perspectiva me parecen los más interesantes. Son **un ejercicio casi empático** que obliga a mirar de formas que nos son extrañas. En *Gorogoa*, los rompecabezas son tan solo una excusa para seguir la historia del niño protagonista, que pronto se ramifica en varias líneas temporales. Cada «fase» está compuesta por tres viñetas más o menos relacionadas entre sí. *Gorogoa* propone indagar en sus cuadrados, compuestos por múltiples capas en las que cada una es un lugar o un momento vital vinculado al protagonista. Así, uno descubre pequeños detalles que van hilando la historia. *Gorogoa* es inteligente en tanto que **somete la coherencia argumental a la exploración jugable**. Su historia solo se comprende mediante el escrutinio exhaustivo de todos los rincones, método que, al mismo tiempo, es la única vía para superar sus puzles. Encandilará a los acérrimos de Jonathan Blow en tanto que cóctel de sencillez y reto. ■

5

WORLD TO THE WEST

UNA CARTA DE AMOR AL VIDEOJUEGO DE AVENTURAS CLÁSICO

POR ISRAEL MALLÉN

Tras deslumbrar con *Teslagrad*, Rain Games lanzó *World to the West*, obra que ahora experimenta una segunda juventud en Nintendo Switch. Con una jugabilidad claramente inspirada en los *Zelda* clásicos, el jugador controla a Lumina, Knaus, Teri y Lord Conington al mismo tiempo para resolver múltiples puzles en su mundo abierto. Manejar a cuatro personajes a la vez dota de bastante profundidad y variedad a **unos escenarios muy bien diseñados**. No ocurre lo mismo con su argumento, cuyo progreso suele depender de la obtención de ciertos coleccionables. Eso entorpece el avance, pues hay que estar en el lugar adecuado con el personaje indicado. Tampoco ayudan sus imprecisiones en el control, muchas veces más retantes que unos jefes finales de diseño poco inspirado. Y pese a esa **desatención al detalle**, merece la pena ensalzar su agradable diseño *low-poly*, la navegación por los escenarios o lo satisfactorio de algunos puzles. ■

3

FURI

POR ISRAEL MALLÉN

The Game Bakers y *Furi*, su debut videolúdico, apelan a una sencillez reminiscente del arcade. Apenas explica nada de un protagonista preso que, para ganarse su libertad, deberá combatir contra una serie de guardianes que le custodian. Esa premisa, junto a una sencilla lección para aprender a usar la espada, la pistola, la esquiva y el bloqueo, constituye la base de *Furi*. A partir de ahí, este *indie* se convierte en **una *boss-rush* trepidante** en la que una sola derrota es una firme condena a la repetición. Pero vale la pena volver a empezar con combates tan largos como satisfactorios. En las batallas se alternan las partes de disparos, auténticos infiernos de balas, con las de esgrima, intensos combates cuerpo a cuerpo. *Furi* no es un juego para todos, **pero sí es el juego de muchos**. Es una obra para jugadores exigentes, que valoran los retos complejos, pero siempre justos. Esos que se cimentan sobre un diseño excelso, justo como el que compone *Furi*. ■

4

INNERSPACE

POR ISRAEL MALLÉN

Cuando hablamos de juegos de vuelo, solemos pensar en recorrer el vasto cielo y perdernos entre las níveas nubes. PolyKnight Games ha querido replantear la idea de vuelo videolúdico e invitar a **volar en espacios más cerrados**. Gran parte de la «acción» de *InnerSpace* se da en el interior de planetas huecos, hogar de varios semidioses a los que encontrar. Y entrecomillo «acción» porque este es un título que se cimenta sobre la tranquilidad, que brilla cuanta más libertad concede y menos objetivos impone. Pero se empeña en recurrir a **puzles no siempre necesarios** y en huir de un estilo *Journey-like* que le sienta de maravilla cuando se atreve a abrazarlo. La fortaleza de *InnerSpace* reside en esos momentos en los que la exploración no torna en medio, sino en fin. Una vez completados sus puzles, el juego caduca y lo mejor es aterrizar. *InnerSpace* promete una experiencia meditativa que, por desgracia, **solo ofrece puntualmente**. ■

3



GALLETITAS SALADAS

del Valhalla

Galletas — del — Valhalla

. . .

efectos



aprender magia



aprender el futhark



mascar piedras

. . .



tiempo
90 min.



Devora el alfabeto de los vikingos

Desde Cocina Geek queremos que os vayáis iniciando en el *futhark* antiguo con este **alfabeto comestible**, ya que Kratos tendrá que descifrar las runas, escritas en el lenguaje rúnico más antiguo conocido, para así poder aprender y hacer uso de la magia. Estas galletitas saladas te pueden servir de chuleta durante el juego, pero claro… **¡tienes que aguantar sin picotear!**

POR GEMMA BALLESTEROS

ingredientes

. . .

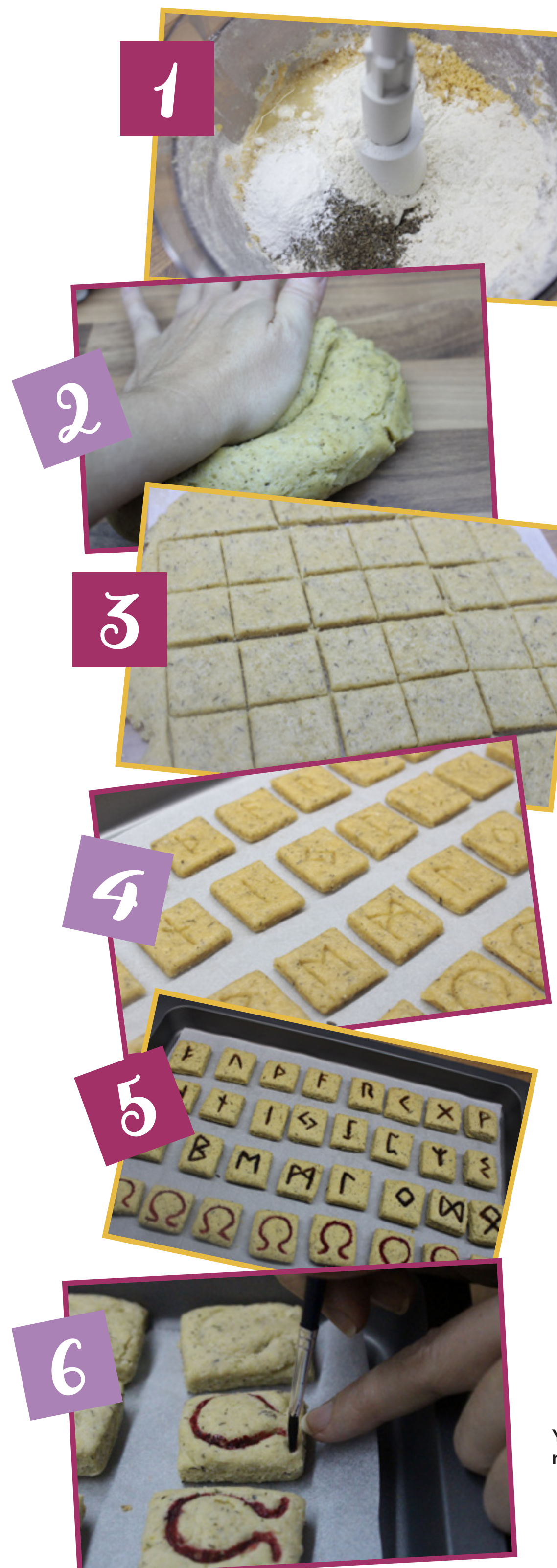
2 yemas de huevo
40 g de mantequilla con sal
200 g de harina
5 g de levadura química
80 ml de agua
80 g de almendras
1 cucharada de tomillo
1 cucharadita de ajo en polvo
1 cucharadita de azúcar
1 cucharadita de sal



decoración

. . .

Colorante alimenticio rojo y marrón



¡A practicar el noble arte rúnico!

1) Empezamos **moliendo las almendras** para mezclarlas con la mantequilla y las yemas de huevo. A continuación le añadimos la mitad de la harina, la levadura, el agua y mezclamos bien hasta integrarlo. Finalmente **añadimos lo que queda de harina**, el tomillo, ajo, sal y azúcar hasta formar una masa.

...

2) Pasamos la masa a la superficie de trabajo y con las manos la trabajamos **un par de minutos** para que quede totalmente uniforme.

...

3) Ahora la estiramos sobre la superficie de trabajo con ayuda de un rodillo, **la cortamos en pequeños cuadrados** (aproximadamente 3.5 cm) y los vamos colocando sobre una bandeja de horno con papel encerado.

...

4) Dibujamos los símbolos del alfabeto *futhark* (en total son 24 caracteres) y en los cuadrados restantes hacemos **el símbolo omega** propio del juego.

...

5) Precalentamos el horno con calor arriba y abajo **y horneamos durante unos 20 minutos a 150ºC**. Cuando los saquemos, los dejaremos enfriar 10 minutos y después repasamos las runas con ayuda de un pincel, para lo que utilizaremos **colorantes alimenticios.**

...

TIP) Si prefieres las galletas saladas más finas y crujientes, no les pongas levadura.

Ya puedes sorprender a tu familia con unas galletitas recién salidas del Valhalla. ¡Por Odín!

Nos vemos en el próximo número con una nueva Receta Geek

¿SE RÍE KOJIMA DE LA...

SÍ

«No me interesan tus carcasas, tus camisetas ni tus sudaderas, Kojima».

por Juan Tejerina

Kojima es un maestro, y de eso no cabe duda. No sólo domina el arte de la narrativa en sus videojuegos, sino que además ha sido capaz de venderle a todo el mundo un juego del que no se ha visto nada.

Si juzgamos *Death Stranding* por lo que hemos visto. O mejor dicho, si quitamos a Hideo Kojima de la ecuación, nos quedamos con algo que podría pasar por **un próximo estreno** en Netflix. Un montón de vídeos inconexos, secuenciados con ánimo de despertar el interés en el espectador y protagonizados por figuras de renombre en el mundo del cine. Norman Reedus, Mads Mikkelsen y Guillermo del Toro dan vida a una serie de *clips* con el claro objetivo de **ponernos los dientes largos**, como si estuviésemos a punto de presenciar un gran estreno de la máxima factoría del cine.

El bueno de Hideo ha sabido jugar sus cartas tan bien, que incluso ha dedicado esfuerzos en desarrollar y promocionar toda una serie de productos de *merchandising*. Le hemos podido ver en redes promocionando todo tipo de utensilios, desde **carcasas** para móvil hasta **camisetas**, pasando por **colgantes**, **pósters** y **láminas**. Una promoción de gran éxito, pues se aglutinan los *retuits* por millares y —además— los medios más prestigiosos del globo se han hecho eco de sus nuevos productos.

Estamos ante un hecho insólito. Es inaudito que un juego del que **no se ha visto absolutamente nada** esté despertando un interés tan inusitado. Y de esto sólo hay un responsable: **Hideo Kojima**. Si no fuese porque el nipón está detrás de todo este entramado de *teasers*, actores y cortinas de humo, la opinión pública habría sepultado por completo el proyecto. Sin embargo, la firma de Kojima lo cambia todo. Su figura es garante de calidad y todos estamos dispuestos a libar de su néctar. Sea cual sea el néctar y sea cual sea la flor.



No dudo que acabará dando a luz un juego diferente, pero más allá de eso: mi atención es limitada. No me interesan sus camisetas. No me interesan sus carcasas para el móvil. Ni tampoco me interesan sus sudaderas. Afirmaciones igual de válidas con un vendedor ambulante. Lo único que me interesa de Kojima son sus juegos. Después de haber jugado la carta ganadora —víctima— en el caso Konami, ha sabido aprovechar muy bien la simpatía del entorno. Hasta la fecha, no hemos visto nada de *Death Stranding*; por lo que podríamos estar hablando de un juego de tenis distópico. Kojima, deja de reirte de nosotros y **muestra el juego**, si lo tienes. ■



...COMUNIDAD DE JUGONES?

no

«Para nada, hace lo que mejor sabe hacer: crear expectación».

por Javier Bello

No creáis que no lo entiendo, comprendo que haya mucha gente a la que le disguste **la costumbre de Hideo Kojima de marear la perdiz** con juegos mentales, cinemáticas incomprensibles y escueta información sobre su trabajo con pistas sola aptas para maestros de la criptografía. Entiendo que la gente le exija novedades y que deje de tomarle el pelo al público, como denuncian algunos.

Y sin embargo, **esto no es nada nuevo**. El creativo nipón siempre se ha distinguido por ser un maestro del *hype*. No ha habido un solo proyecto capitaneado por Kojima que no contara con extensos traileres, huevos de pascua y mensajes ocultos. Pero además, no ha habido ni una sola de estas muestras de su trabajo que no se convirtiera en **una de las cosas más comentadas del momento**.

Viva prueba de ello es su situación actual con *Death Stranding*. No solo le está sacando partido al elenco de estrellas y expectación mediática por las redes sociales, sino que de nuevo ha demostrado que **las cosas que crea son únicas**.

Hideo Kojima siempre ha sido un forofo de la ciencia ficción y lo paranormal, siendo una de las señas de identidad de todas sus franquicias, pero no hay duda que *Death Stranding* se ha llevado la palma en lo que a rareza se refiere. **Internet se ha llenado de memes** y todo tipo de teorías sobre los significados del último tráiler. Y aunque impactante, muchos se quejaron de que seguíamos sin ver nada del juego en sí. Es más, durante el pasado E3, en el que todos esperaban una muestra, Kojima se dedicó a vender *merchandising*. Y creo que esto último es lo que ha crispado a tanta gente.

Sin embargo no olvidemos otro de **los factores que ensalzan los juegos del director nipón**: una exquisita jugabilidad. Por más que me haya decepcionado *Metal Gear Solid V*, jugablemente ha sido uno de los mejores juegos de acción y sigilo hasta la fecha. Cuando lanzó *P.T.* junto a Guillermo del Toro, fue laureado como la reinvención del género del terror. Y yéndonos muchos años más atrás, *Zone of the Enders 2* nos deleitó con frenéticos y adictivos combates futuristas a los mandos de un robot.

Como otros grandes artistas, Hideo Kojima oscila entre la genialidad y la locura, y una obra solo está lista para enseñar al público cuando ellos están satisfechos con ella.

Es posible que se haga de rogar, puede que le encante empaparse de adulaciones a su ego, pero es incuestionable de que **la espera siempre ha merecido la pena**. ■

TORRE DE PALANTHAS



BORJA RUETE

Ratones de biblioteca

Una reflexión sobre la prensa del videojuego

La **imagen ideal del periodista** es la del profesional que **va a la caza de la noticia,** que sale a las calles con sus pertrechos e indaga para ofrecer la mejor información. Blandiendo una libreta, una grabadora o un móvil, recaba datos, habla con las fuentes, contrasta los testimonios, observa la realidad e interpreta los hechos en función de su conocimiento y de otros aspectos inherentes a la propia persona. La realidad, por supuesto, es bastante más compleja.

Sacar a la luz los hechos es incómodo. Incómodo para el profesional, porque la realidad yace oculta en las sombras; incómodo para las fuentes, porque pueden exponerse a represalias; incómodo para el político, porque desea que la verdad sea la que él dicta; incómodo para la empresa, porque anhela que los medios reproduzcan sus notas de prensa sin variar una coma. Al periodista le supone un continuo tira y afloja, un pulso que libra día a día y que no puede permitirse perder. Sin embargo, hay que reconocerlo: están ganando. **Los medios hemos tolerado las ruedas de prensa sin preguntas**, y en el colmo de los disparates, también hemos cubierto a Mariano Rajoy barbotando su mitin desde una televisión de plasma.

Que el oficio está en crisis no es ninguna novedad, lo ha estado



siempre. Aun así, la situación laboral es más precaria que nunca, y ya si focalizamos la atención en la situación concreta del periodismo especializado en videojuegos, me llevo las manos a la cabeza. En esta especialidad **se transgreden casi todos los principios de la buena praxis periodística,** y eso que en la industria trabajan extraordinarios profesionales.

Me he cansado de escuchar eso de que todo el mundo puede ser periodista, de que la formación no importa y de que basta con escribir bien para producir un trabajo óptimo. No basta. **El periodismo va mucho más allá de juntar letras coherentemente,** de plasmar en prosa una argumentación, de embellecer una pieza con figuras retóricas o retorcimientos de la lengua. El periodismo exige saber cómo tratar a las fuentes, cómo investigar, cómo introducir declaraciones de manera adecuada, cómo estructurar una información, cómo trabajar bajo los límites que marca el código deontológico, entre otras muchas consideraciones a tener en cuenta. No sorprende por tanto la confusión de géneros periodísticos. Llamamos reportaje a cualquier cosa, a listas de juegos o a piezas en las que toda la información proviene de Internet, sin introducir una sola declaración obtenida de primera mano.

Me parece una falta de respeto menospreciar a los que llevamos años dedicándonos a aprender los entresijos del oficio. Y no, no estoy diciendo que sea obligatorio estudiar la carrera de Periodismo o de Comunicación—aunque sí recomendable—, pero **si trabajas como tal lo mínimo exigible es intentar formarte** y aprender a hacer las cosas como es debido. Tampoco digo que todo el que escriba en medios tenga que ser profesional de la comunicación. Siempre está bien contar en el equipo con especialistas de otros campos que sean capaces de ofrecer piezas únicas ▸



desde puntos de vista diferentes. No obstante, el núcleo de los que trabajan en noticias y piezas periodísticas sí debería serlo.

Para mí, la conclusión es muy clara: **en prensa especializada en videojuegos raramente se ejerce de periodista.** Uno se pone las gafas de cuello de botella y posa la mirada en la pantalla de su ordenador mientras rastrea la web en busca de lo que los medios extranjeros ya han contado o de lo que se ha dicho en un foro de Internet o en las redes sociales. La importante función de contraste se limita a observar en qué otros medios se ha publicado la noticia y en valorar el hecho de si las fuentes son fiables o no. El periodista no sale la calle, no habla con la gente, tampoco utiliza el teléfono para preguntar si algo es así o asá. Copia y pega, como un antiguo copista medieval, solo que inmerso en la vorágine de la inmediatez.

He leído con atención un texto muy ilustrativo publicado por Adrián Suárez en Mundogamers. En el artículo, titulado *Cómo convertirse en periodista de videojuegos sin morirte de hambre*, se describe la situación de la profesión y se dan unas **pautas para que el aspirante aprenda a introducirse en este mundillo** tan hermético. O mejor dicho, que sepa de antemano a qué atenerse.

Sin entrar en si estoy o no de acuerdo con todo lo que nuestro compañero afirma en su escrito, me llama poderosamente la atención esta cita: «Todo se trata de conseguir visitas a través de contenidos de calidad, si dominas las estrategias de SEO, SEM y redes sociales, resultarás más atractivo de cara a conseguir un puesto de trabajo, pues servirás para tomar decisiones acerca del rumbo que ha de tomar la página».

En la práctica, **los medios de comunicación digitales sobreviven bajo la tiranía del SEO** y de los algoritmos de Google. Muchos incumplen el requisito de calidad y se dedican a publicar el enésimo top, enumeraciones incesantes que, al parecer, funcionan de maravilla en las búsquedas de Google. Que sí, generan tráfico, pero no fidelizan al lector. La realidad es que las campañas de publicidad no dan el dinero de antaño. Las visitas *per se* tampoco garantizan la inversión en publicidad.

No tengo una bola de adivino en mis manos y no sé cómo va a ser el futuro, pero tengo claro que algo tiene que cambiar. De no ser así, los medios de videojuegos tradicionales se arriesgan a despeñarse por el precipicio. De hecho, la **precarización laboral está deshaciendo** los avances que se habían producido en **la profesionalización de este sector.** Antiguos periodistas han abandonado su libreta hartos: hartos de lo que se paga; hartos de perder sus contratos para abrazar la vida de autónomo; hartos de escribir, en ciertos casos, mierda.

Desconocozco cuál será el modelo de negocio óptimo. Si lo supiera, tal vez estaría nadando en billetes con mi propio medio de comunicación. En cualquier caso, **en países como Estados Unidos,** la suscripción funciona, **el público está dispuesto a pagar por informarse.** En España, desafortunadamente, tendemos a pensar que la gratuidad de los contenidos es incuestionable. El modelo de suscripción es el camino difícil, porque exige reeducar, por así decirlo, a un sector de la sociedad. Y pese a todo, si un medio quiere atraer a potenciales clientes, es imperativo presentar un producto diferente y atractivo.

Tengo muy claras varias certezas: el periodismo debe pagarse; el periodismo necesita a profesionales que estén cómodos en su trabajo; y **el periodismo pide a gritos volver a ser periodismo**.

Debemos abandonar las oficinas, los ordenadores de casa, y volver a pisar el suelo para contar historias. En nuestra defensa habrá que decir que todas las compañías tienen sus departamentos de comunicación muy centralizados, que la división española de una empresa internacional trabaja en función de estrategias globales y que por tanto resulta casi imposible acceder a una fuente protagonista si no es autorizada por la matriz. Y pese a todo, aún cuando la respuesta sea del tipo «no podemos comentar nada al respecto», **es deber del periodista preguntar.** De lo contrario, estamos condenados a ser lo que ya somos ahora: ratones de biblioteca. ■

LAS NUBES DE COLUMBIA



ALEJANDRA PERNIAS

La crítica indestructible

Nadie está libre de la ira destructiva

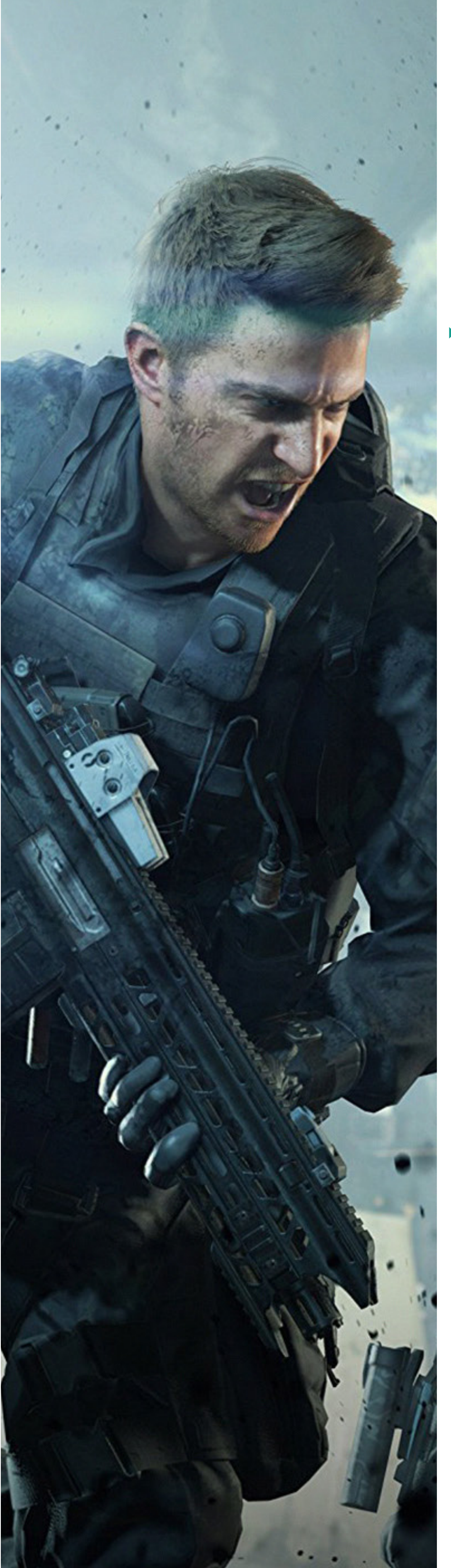
Llevamos un tiempo en el que las redes sociales son la guarida de muchas cosas buenas, pero también de una corriente en la que todo se desprecia. **Las opiniones de los usuarios se dejan a la altura del betún** y si no eres parte de esa ola la ira de la crítica indestructible y destructiva caerá sobre ti.

Lo hemos podido experimentar recientemente con una película de éxito a nivel mundial, *Star Wars: Los Últimos Jedi*. **Que algo nos saque de la zona de confort o que quiera alejarse de lo viejo o lo clásico no sienta bien**. El mundo del entretenimiento se ha convertido en un lugar peligroso para aquel que disfruta de algo sin encontrarle pegas o reparos. Lo mismo viene pasando desde hace años con los videojuegos; las redes sociales son una trinchera de opiniones en las que llueven balas sin ningún tipo de consideración. Durante el 2017, y ya en este 2018, hemos sufrido el ataque de todo tipo de armas de destrucción masiva contra varios juegos.

La próxima entrega de *God of War* quiere alejarse de ciertas rutinas en su jugabilidad y mostrarnos nuevas posibilidades. Así, parece que en este juego **no podremos ejecutar los impresionantes saltos que acostumbraba a dar Kratos**. La única conclusión que hemos podido leer sobre esto es que «eso no es un *God of War*». Esta situación ya la vivimos en su momento el año pasado con *Resident Evil VII*. El cambio de perspectiva a primera persona para dotar al título de una mayor inmersión no gustó a la mayoría y se le menospreció antes del lanzamiento por ello.

A día de hoy, *Resident Evil VII* ha sido **uno de los reinicios mejor construidos** y más exitosos de los últimos años. El título recibió todo tipo de críticas destructivas tan solo por querer renacer, cosa que pedían muchos de los seguidores de la franquicia de zombis más famosa de todos los tiempos.

La Gran N tampoco se ha librado. *Zelda Breath of the Wild* no era un *Zelda* para los más veteranos de la saga. Hubo muchos cambios en el enfoque de esta nueva aventura, sus mecánicas de juego son de lo más novedoso que existe hasta el momento. Lo que Nintendo ha hecho con *Zelda* ha sido matarlo de éxito, por eso se ha convertido en el juego del año, por eso es un refugio por el que pasear



sin límites y descubrir todo lo que está oculto en su vasto y precioso mundo. Arriesgarse siempre tiene su recompensa, a pesar de que lenguas afiladas digan eso de «por qué cambiar algo que ya funciona». **La compañía nipona también ha recibido críticas por llevar los juegos de Wii U** (consola que apenas consiguió colocar unidades en las casas de los consumidores) a Nintendo Switch. Todos los que no tuvimos la U vamos a poder experimentar esas aventuras.

Los *remakes* o *remasters* se sitúan a la cabeza de estas opiniones extremas. Cada vez que se anuncia el regreso de algo se pone el grito en el cielo. *Crash Bandicoot, Medievil, Shadow of the Colossus* o *Dark Souls* son los ejemplos más recientes. No hay duda de que las compañías nos venden juegos que ya hemos disfrutado (o no) para sacar dinero. Partiendo de esa base, invierte tu dinero en lo que quieras: los *remakes* y *remasters* son maneras fabulosas para descubrir títulos que no habías podido jugar, también para rememorar viejos tiempos en alta definición.

Ya ni los juegos en proceso de beta se salvan, *PlayerUnknown's Battlegrounds*, uno de los productos más exitosos del 2017, tampoco se ha quedado con las ganas de recibir palos. Ya sabíamos que era un **acceso anticipado** y que hemos pagado para jugar a un título en construcción. No se puede dejar a alguien simplemente ser feliz con ello. No solo se machaca al juego, se machaca al usuario, incluso en la manera de enfrentar una partida.

El más conocido como *PUBG* se basa en la supervivencia, llegar al final de la partida siendo el último jugador que ha logrado superar todos los peligros sin morir en el intento. La recompensa es la misma para todos, comer pollo. **La última tendencia ha sido la de poner en duda si ganar de una manera o de otra es la correcta**, que si te escondes está mal, que si vas en coche también, si no matas a nadie no juegas de manera adecuada. No hay unas reglas escritas sobre cómo disfrutar de *PUBG*, eso es lo que lo hace tan especial. Puedes enfrentarte a los enemigos o puedes mantener un perfil bajo para lograr tu objetivo.

El caso es que **sin evolución, si nos mantenemos en un estancamiento constante, es imposible que sigamos disfrutando de una industria que es innovación**, que nació para explorar nuevos territorios y ofrecer experiencias únicas. «Para qué va a cambiarse algo que ya funciona». Si no se cambia las quejas irían por otros derroteros y continuaríamos en el incansable bucle de la crítica indestructible.

Poco se deja disfrutar en la era de las redes sociales, en la que todo se cuestiona sin dar lugar a otra opción. Los cambios en los videojuegos, los nuevos enfoques, intentar reanimar algo que no da más de sí... no es un ataque al usuario. Es una posibilidad de mejorar algo que ya no tenía la vida de la que gozaba en sus inicios o en sus continuaciones, caso muy claro el de *Resident Evil*, que ahora se ha revitalizado gracias a este renacimiento en todos los aspectos.

Desde luego con esto no quiero decir que no seamos críticos, es necesario serlo con lo que consumimos. La queja por la queja o por recibir «me gusta» o retuits en una red social **no es sano** para el usuario ni para la empresa. En muchas ocasiones se teme introducir nuevos conceptos por miedo a los posibles e incansables ataques. Los cambios pueden ir a peor, sí, pero también a mejor. **Sin innovación estaríamos estancados en el *Pong***, que jugaríamos en una tele de tubo. ■

I HATE IT HERE



JUAN C. SALOZ

¿Qué quieren decir con banalizar?

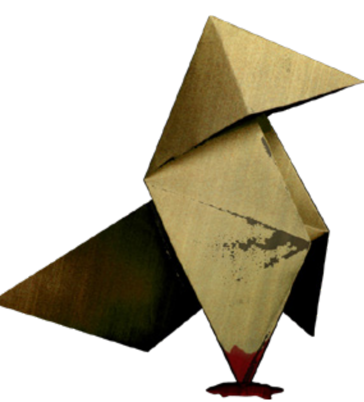
Debemos unirnos ante las críticas contra *Detroit: Become Human*

Si unimos los videojuegos con conceptos tan sórdidos como la explotación infantil, el acoso sexual o los secuestros, inevitablemente se nos viene a la cabeza la figura de David Cage. El director de *Heavy Rain* y *Beyond Two Souls* nos tiene acostumbrados a experiencias que encadenan el cine con la interactividad mientras sacan a relucir lo peor del ser humano. Y con *Detroit: Become Human*, su próximo proyecto, no ha bajado el ritmo.

En el tráiler presentado en la Paris Games Week, Cage ha mostrado un horrible caso de abuso doméstico que termina con la muerte de una cría. La dureza del acontecimiento ha pillado desprevenido a más de uno, y hasta en el Parlamento Británico han sacado a relucir el tema.

«Es completamente incorrecto que la violencia doméstica sea parte de un videojuego, independientemente de su motivación. La violencia doméstica no es un juego y esto simplemente lo trivializa», declaró el político conservador Damian Collins. A sus palabras se suman las de varias organizaciones en contra del maltrato infantil, como la National Society for the Prevention of Cruelty to Children.

Básicamente, una escena polémica en un videojuego ha generado acusaciones de banalizar un tema tan serio como la violencia doméstica. Pero ¿creéis que hubiera ocurrido igual si el tráiler presentase la próxima película de Tarantino o la nueva serie de Netflix?



El cuento de la criada, Madre!, Déjame salir, The OA, Moonlight... Solo en los últimos meses se han lanzado productos culturales que critican con más fuerza que *Detroit* temas tan candentes como el abuso doméstico, la violencia machista o el racismo. Sin embargo, estos son alabados por su profundidad mientras que los videojuegos vuelven a estar en el punto de mira.

El porqué parece sencillo: las series y películas se encuentran en una categoría más alta en la calificación pública. Mientras estas son consideradas cultura, los videojuegos continúan entendiéndose como un entretenimiento vulgar.

Lo más curioso es que la violencia extrema, que en ocasiones sí ha sido banalizada en los videojuegos (como también ocurre en el cine bélico, aquí nadie se salva) ha acabado aceptándose como válida. Pero, cuando se expone un tema más profundo, que puede generar una reflexión en los jugadores, acaba recibiendo las críticas que títulos con un calado mucho menor no reciben. Por supuesto, ningún producto cultural merece ser criticado por decidir tratar la violencia de forma directa (para eso existen las clasificaciones por edades) pero, cuando un videojuego intenta profundizar en un tema sórdido, acaba siendo reducido a críticas básicas de gente que ni siquiera lo ha probado. Y es que *Detroit* no ha salido al mercado y ya ha generado gran controversia a nivel internacional.

La cultura, por definición, es «el resultado o efecto de cultivar los conocimientos humanos». Es decir, una manera de hacer crecer nuestra mente y convertirnos en personas más reflexivas, generalmente materializada a través de productos ficticios. Pero, al no ser tratados como cultura por el gran público, los juegos continúan es- ▸



tancados en una categoría inferior, donde cualquier tema polémico acaba siendo tratado a través de una metáfora rebuscada. Así, para retratar la psicopatía debemos viajar hasta la mente de una mujer celta (*Hellblade*) o para entender la pérdida nos adentramos en un *survival horror* como *The Evil Within 2*. Nada de mostrar un psiquiátrico mundano ni un secuestro en una familia americana prototípica. De lo contrario, te lloverán las mismas críticas de títulos como *Heavy Rain*.

Sin embargo, que surjan estos debates a raíz de un tráiler demuestra que el estilo de David Cage es más necesario que nunca. Sea en un futuro lejano, como es el caso de *Detroit: Become Human*; o en un instituto americano, como en *Life is Strange*, la crítica social debe continuar apareciendo en los videojuegos con cada vez más fuerza. Gracias a *indies* como *Night in the Woods* o *What Remains of Edith Finch* observamos que la industria está madurando a pasos agigantados. El pavor que sentía Kevin Levine cuando desarrolló *Bioshock Infinite* está desapareciendo gracias a pequeñas apuestas que consiguen grandes logros. No obstante, cuando el juego consigue grandes números puede comenzar a preocuparse. Cualquier excusa es buena para que la crítica generalista te vapulee, y el caso de *Detroit: Become Human* lo ha ejemplificado a la perfección.

Hace unos años, las series televisivas se encontraban en una situación similar. Eran la hermana pequeña del cine y pocos se las tomaban en serio. Pero, gracias a su perseverancia y a las nuevas inquietudes del público, la situación ha evolucionado hasta los días de Netflix y HBO. Antes de su llegada, series del mayor calado sufrieron grandes difamaciones por parte de la crítica, y pocos actores que hubieran trabajado en televisión veían posible tener un futuro próspero en la gran pantalla. Gracias a apuestas como *El ala oeste de la Casa Blanca* o *The Wire*, ahora podemos decir sin miedo a equivocarnos que se pueden observar historias más maduras (o más cercanas al ideal de «cultura») que en el cine. Ahora ha llegado el turno a los videojuegos. Si queremos que sean tomados en serio, si queremos demostrar que *GTA: San Andreas* puede llegarnos tan adentro como *The Wire*, tenemos la obligación de apoyar a las apuestas que se salen de la norma.

Cuando los medios generalistas hablan de videojuegos (sobre todo los que se atreven con los *eSports*) destacan el dineral que consiguen recaudar cada año. Remarcan las cifras millonarias y lo tratan ven como algo insólito; como un mercado en auge del que los inversores se pueden aprovechar. Pero su reflejo en la cultura, por más que esté marcando a tres generaciones diferentes, sigue siendo mínimo a la hora de la verdad. Es por ello que una mera escena de brutalidad humana sigue siendo polémica; porque el público lo sigue mezclando con niños o juegos familiares.

La juventud ya no es una excusa para la industria. Por más que sea casi cien años más joven que el cine y la literatura le lleve milenios, su calado y sus posibilidades ha trascendido todas las esferas. Ahora, los desarrolladores no son treintañeros que acaban de descubrir el medio. Son personas que lo han vivido desde su más tierna infancia, y ya sea hibridando el medio con el cine o innovando en narrativas y mecánicas cada vez más originales, están dando los pasos necesarios para que los videojuegos tomen la voz cantante de la cultura.

De momento, la industria ha conseguido conformar una comunidad gigantesca. Ahora toca abrir los ojos al resto. Es el turno de llegar a todas las esquinas, hasta que en la oficina se debata con la misma intensidad sobre el último título de Nintendo que sobre la serie que acaba de estrenar Netflix.

Por ello tenemos que dar las gracias a David Cage y ensalzar sus juegos; porque es la única forma en la que puede madurar el medio. Que os quede claro: cuando leáis o escuchéis que un juego «banaliza», en realidad se está criticando algo desconocido que provoca pavor en las industrias que le hacen competencia. Así que sí a la violencia doméstica... siempre y cuando la historia lo requiera.

LA COLINA VERDE



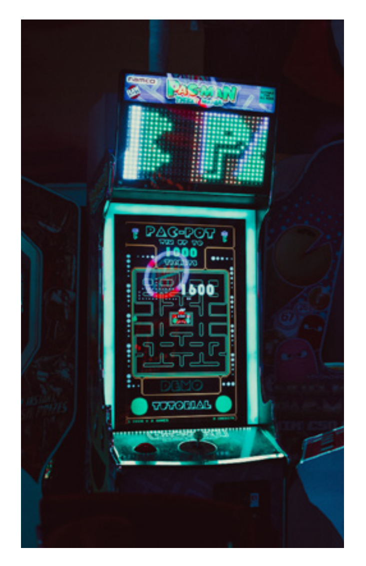
ÁNGELA MONTAÑEZ

Añorando lo que nunca ocurrió

Los peligros de idealizar la nostalgia

Durante la última década, prácticamente, hemos oído el mantra de que ya no se hacen videojuegos como los de antes más de lo que nos gustaría, además de encontrarnos con la clásica comparación entre las nuevas y las antiguas generaciones de las sagas más clásicas. Y si bien esto es necesario a la hora de analizar un videojuego en base a su legado, huelga decir que las comparaciones son odiosas. Se enjuician los títulos Triple A con la excusa de que carecen de espíritu y dificultad a la vez que pecan de paliar dicha esencia perdida con un exceso de calidad audiovisual, olvidando que en la época dorada del *retrogaming* también hubo títulos que daban vergüenza ajena. Pero el avance en cuanto a mecánicas y gráficos es tal que no podemos evitar ser cada vez más y más devastadores en nuestras críticas. Esto se suma a aquellos que, además, se consideran mejores jugadores por haberse dejado los ojos en la oscuridad bajo las sábanas, toqueteando una Commodore 64 a escondidas.

Lo curioso es que el origen de la palabra «nostalgia» hace referencia al estrés postraumático de aquellos soldados que regresaban de la guerra; un retorno a los peores momentos vividos por un hombre que mutó hasta convertirse en el anhelo de un tiempo pasado que siempre fue mejor. Y la felicidad supone un gran negocio. Es por eso por lo que vivimos un auge del *retrogaming* no casual, así como la resurrección constante de las mascotas que nos acompañaron durante nuestra infancia en plataformas que ahora podemos ver en las vitrinas de los museos. Las exposiciones de videojuegos cada vez aúnan más puestos con títulos antiquísimos y Héroes de Papel se hace de oro escribiendo sobre las sagas más de culto, mientas Nintendo nos inunda de videoconsolas clásicas en formato mini.



Yo soy *retrogamer* como la que más, pero esta idealización de la nostalgia no hace sino retrasar el avance de los videojuegos, aunque no a un nivel literal. Nos convierte en una generación llena de bilis, que sólo sabe echarle el guante a un nuevo título con el deseo irrefrenable de criticarlo hasta echar toda nuestra arena. Cada vez idealizamos más lo cutre porque en su paupérrima calidad reside su encanto, hasta llegar al punto de llegar a **añorar lo que nunca fue**. Y todo esto sería muchísimo más sencillo si contemplásemos todos estos productos como lo que son: hijos de su propia época. Disfrutar de los libros como aderezos de historia, de los videojuegos Triple A como emocionantes *blockbusters* jugables que también son necesarios para, simplemente, pasar un buen rato sin pensar en nada. Descubrir las joyas, ocultas y a la vista, de cada plataforma nueva y antigua. Regresar al pasado para recordar aquellos días más sencillos en los que éramos infantes que sólo se preocupaban por poder llegar al siguiente nivel, y que no se fuese la luz en mitad de la partida.

Y sobre todo, **disfrutar**. Del pasado, del presente y del futuro. Y si tenemos que quedarnos con algo de antaño, que sea con la emoción libre de prejuicios de la que goza cualquier niño. ■

COMBO RÁPIDO



FERNANDO BERNABEU

Polémico, pero muy válido

Xenoblade Chronicles 2 es un gran RPG

Desde que salió el pasado mes de diciembre, *Xenoblade Chronicles 2* ha sido objeto de unas pocas polémicas. La máxima visibilización que consiguió en Twitter fue, lamentablemente, gracias al malogrado diseño de uno de los personajes asistentes que pueden aparecer aleatoriamente en el juego. Muchos de los que realmente le dieron la oportunidad y jugaron el primer tramo se encontraron con un título complejo en cuanto a mecánicas de batalla se refiere y una introducción con cinemáticas demasiado largas y poco tramo realmente jugable. **Pero en realidad es un título que merece mucho la pena pese a esa cuesta arriba inicial.**

En *Xenoblade Chronicles 2* encontramos una magnifica secuela cuya historia no comparte con el título original pero sí que mantiene ciertas conexiones. En el nuevo mundo de Alrest solo existe el mar de nubes, diversos titanes que forman la tierra habitable y el Árbol del Mundo en el centro de todo, legendaria morada del Arquitecto pero inabarcable para los habitantes.

Es completamente normal que un juego que quiera asentar todos estos cimientos se tome su tiempo para tratar de narrárselo al jugador, por lo que yo le daría más cancha al inicio y no lo tildaría como



un título lento que tarda en hacer que el jugador pase a la acción. Para correr hay que caminar, y por eso a mí personalmente no me molestaron los múltiples tutoriales que pausaban la pantalla para hacernos ver todas las acciones que podíamos realizar.

Estos mensajes contextuales del tutorial aparecían de forma progresiva para explicar una o dos mecánicas nuevas que tenemos que tener en cuenta para aprovechar al máximo la lucha con nuestro personaje. Nuestros compañeros de batalla, los Blades, tienen muchas características que los hacen especiales y es necesario que aprendamos detalladamente el potencial que pueden llegar a alcanzar. Si toda esta información la hubieran soltado de golpe en la introducción, el jugador habría terminado abrumado. Pero ese no es el caso a pesar de que muchos digan que es un título complejo y no merece la pena invertir tiempo en él.

Lo que sí tengo que reconocer es que *Xenoblade Chronicles 2* peca mucho de ser japonés en el peor de los sentidos. El diseño de personajes, aunque magnífico en algunos casos (los protas diseñados por Masatsugu Saito o los principales enemigos por Tetsuya Nomura), peca del *fanservice* más rancio, y el que saltó a la fama en Twitter es solo uno de ellos. Esta Blade, a la que después de 140 horas yo todavía no le he visto el pelo, sale con la apariencia de una especie de híbrido entre mujer y conejo de las nieves, con unas ubres extremadamente grandes y unas curvas que cualquier médico atribuiría a una columna vertebral con escoliosis.

Pese a este punto negativo, **sigo pensando que la secuela ha mejorado el original**, por lo que cualquiera que haya disfrutado con los dos anteriores o que simplemente le gusten los RPG y tenga una Nintendo Switch debería darle una oportunidad. ■

EL RINCÓN DE LA FURIA

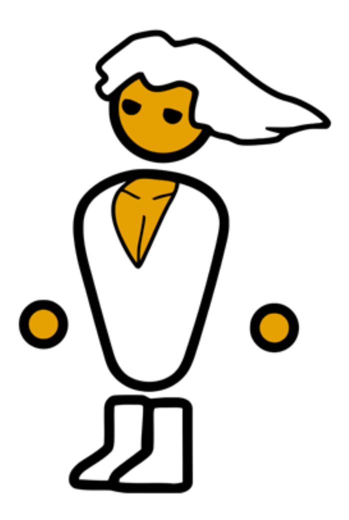


GAMER ENFURECIDO

No existe un perfil gamer

Una búsqueda que no lleva a nada

De un tiempo a esta parte he podido observar que, tanto en los medios de prensa habituales como en artículos de investigación científica, existe un **ansia por encontrar o definir el perfil de los jugadores habituales de videojuegos**. Cada vez más a menudo nos encontramos con reportajes o investigaciones que buscan establecer de una forma demasiado específica cuál es el estereotipo del *gamer*. Esta ansia por dar con la tecla correcta proviene de una necesidad de conocer al público mayoritario y poder dirigirse al mismo de una forma más adecuada, pero a su vez no hace más que levantar polémica cada vez que se intenta definir este concepto.



Siento romper la ilusión de todos aquellos que trabajan por acotar un perfil de videojugador, **pero no existe tal perfil específico** de *gamer*. En estos tiempos que corren, en los que la industria del videojuego factura miles de millones al año y en los que dichos juegos están tan universalizados que cualquier usuario puede jugar sin importar ni el momento ni el lugar, resulta imposible definir un arquetipo para algo tan masivo como es la comunidad de jugadores. Si acaso, lo que se puede intentar, y es lo que se hace más a menudo, es escoger ciertas características de un porcentaje aparentemente mayoritario, que al fin y al cabo, es lo que quieren las empresas para obtener una población diana a la que apuntar en sus campañas de publicidad.

Dicha población diana es cada vez más difícil de acotar, de ahí que todos los intentos para ello sean fútiles. Los videojuegos y la comunidad formada a su alrededor crecen más y más cada día, **haciéndose esta cada vez más homogénea** cada vez e introduciendo a todo tipo de personas con características muy diferentes. Cualquier persona puede ser consumidora habitual de videojuegos, aunque no lo parezca.

Pero la imposibilidad de encontrar dicho perfil no solo afecta a las empresas a nivel de *marketing* y en el campo de la investigación sobre hábitos de consumo, también afecta a la comunidad de jugadores en sí. Si la propia comunidad renunciase a la búsqueda de los llamados *true gamers*, dicha competencia por ver quién es el que más sabe o el que ha jugado a más juegos se terminaría. Por muy extraño que suene, el que exista un perfil de videojugador absoluto **no hace más que crear polémicas y tiranteces entre la propia comunidad**, la cual debe darse cuenta más temprano que tarde de que nunca existirá una definición universal que nos recoja a todos los que jugamos.

Una vez asumido esto, el objetivo final es dejar de dividir y sectorizar a la comunidad en función de lo que se juega o se ha jugado respecto a un referente que realmente no existe. Deshacernos de un perfil predefinido significa deshacernos de muchas de las causas de conflicto entre los jugadores, algo que lamentablemente parece ser utópico. Y todo seguirá igual mientras sigamos pensando que la concepción de jugador que tiene el *marketing* se corresponde con la realidad. ■

FOOLS'N GOBLINS



GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT ROSSELLÓ.

EL SOCIO OPINA

¿Te gusta que los juegos traten **temáticas complejas**?

Como jugadores, todos tenemos nuestras preferencias. Algunos disfrutan de títulos con una jugabilidad a prueba de bombas, mientras que otros valoran el argumento por encima de cualquier aspecto jugable. Otros prefieren conducir motos a toda velocidad, ¡y otros son más afines a los bólidos! Sea como fuere, hay títulos que arriesgan y saben ir un paso más allá. Juegos que entre sus bits esconden temáticas que podrían considerarse controvertidas en un medio del que aún no se espera la madurez de formatos como el cine o la literatura. Y tú, **¿disfrutas de los títulos que se atreven a ir más allá de lo esperado?**

«Los temas complejos ayudan a que el medio evolucione y adquiera una variedad real».

***—V'Ma** | Socio Gold+ #58*

Siempre hay y **debería haber sitio para otra clase de tematicas** más duras, que nos hagan plantearnos preguntas y reconsiderar lo que nosotras/os pensamos.

Para muestra el final de *The Last of Us*, aunque el juego tiene una temática habitual, el final **es mucho más complejo**, pues se valora la condición humana de perdonar y/o mandarlo todo al infierno por cuestiones egoístas. Quien ha visto ese final, se ha quedado pensando qué haríamos nosotras/os de tener que hacer esa elección.

En resumen la respuesta es sí, los juegos tienen que **tocar temas más complejos** —temas tabú— para poder evolucionar.

«Atrás queda la época en la que un videojuego era sinónimo de entretenimiento, y ya».

***—Mateu Arbó** | Socio Gold+ #241*

Es lo mejor que le puede pasar a los videojuegos, un paso adelante en su evolución.

En sus inicios, un videojuego era sinónimo de entretenimiento y ya está. Ahora, videojuegos como *Hellblade,* con su manera de ver los trastornos psicóticos, o *This War of Mine* son claros ejemplos de cómo un videojuego puede tratar temas «prohibidos» de una manera alternativa a la literatura o el séptimo arte. Mientras unos te venden un *shooter* bélico para divertirte, otros como *This War of Mine* te hacen ver **los auténticos horrores** de la guerra y te obligan a elegir entre morirte de hambre o robarle a una familia desfallecida y **quedar marcado** por eso.

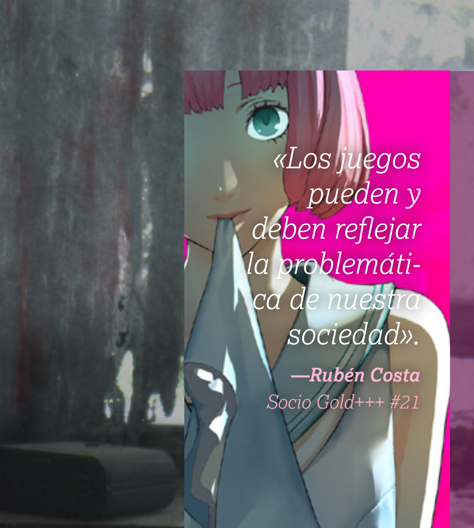
«Es importante para que el sector evolucione no sólo de cara al exterior, sino en sí mismo».

—Leire MC

Socia Digital #27

De entrada, plantearnos esta cuestión demuestra claramente que un sector que nació para entretener, **ha ido evolucionando** hasta alcanzar un estado de madurez que le permite tratar de tú a tú a otros medios como el cine o la literatura. Dicho esto, al igual que ocurre en estos dos casos, creo que sí, que **es muy importante** que en un videojuego se traten temas complejos. Por dos razones: por un lado, para que el jugador pueda vivir una historia, unos personajes y unos temas de una forma que otros medios no le permiten. Por otro, porque contribuye a que este sector evolucione y crezca en importancia no sólo de cara al exterior, sino en sí mismo.

Con todo esto no quiero decir que los videojuegos pensados para entretener sean simples; es más, creo que son necesarios pues posibilitan otro tipo de desarrollo a través de sus mecánicas y otros factores. En mi opinión, **en la variedad está el gusto.**



«Los juegos pueden y deben reflejar la problemática de nuestra sociedad».

—Rubén Costa
Socio Gold+++ #21

Por supuesto. Si queremos que este arte, medio de entretenimiento, afición o como queramos llamarlo, se tome en serio a sí mismo, **se deben abordar todo tipo de temas sin miedos ni complejos**, tal y como hacen el cine y la literatura.

Habrá cabida para propuestas de todo tipo, como sucede en los medios de entretenimiento antes citados. Pero no me digáis que no disfrutasteis con *Life is Strange*, el primer ejemplo que se me viene a la cabeza.

Igual que ver una película palomitera o leerte un libro de Dan Brown no excluye que disfrutes de Billy Wilder o James Joyce, no veo por qué no podemos disfrutar del enésimo *Call of Duty* o dedicarnos a un *Catherine*.

Los videojuegos **pueden y deben reflejar la problemática de nuestra sociedad**, como hacen otros medios de entretenimiento y nadie se echa las manos a la cabeza.

«Cuando dejen de caer en el error de intentar representarlo como en el cine».

—James Phelan
Socio Gold+++ #224

Es una pregunta difícil, muy difícil. Por una parte, me parece muy interesante que se traten temáticas complejas pero, por otra, no me molesta que no se haga. Es un *nice to have* en cualquier videojuego pero no es vital.

Se cae muchas veces en el error de comparar el videojuego con otros medios, como el cine o la literatura y, en mi opinión, **son medios distintos**. Obviamente es un medio tan bueno como otro, pero **se está haciendo mal**. El videojuego tiene que tratar los temas **a su manera**, y no como se hace en otros medios audiovisuales (véase *Hellblade* que ha conseguido tratar el tema de la psicosis a la perfección).

Cuando descubramos cómo hacer las cosas a nuestra manera, podremos tratar los temas más complejos e interesantes. Hasta entonces, bienvenidos sean todos los videojuegos que se han hecho solo para sacarnos una sonrisa.

«La madurez del arte se tiene que trasladar a la del argumento y la temática».

—Asier Hernández | Socio Gold #264

El videojuego **está ganando profundidad** como medio y ahora es el momento indicado para impulsar los proyectos que cuenten con una narrativa más compleja. La madurez del arte se tiene que trasladar a la del argumento y la temática, dando paso a diálogos y escenarios que **vayan más allá** de lo que nos tienen acostumbrados. Por suerte, el medio está avanzando y creo que es hora de afrontar este reto y poder definirnos como **un lenguaje audiovisual** para todos los públicos.

Recuerdo con alegría una *quest* en *The Witcher 3* en la que unos jóvenes destruían estatuas al grito de: «la religión es el opio del pueblo». **¿Quién ha dicho que los videojuegos tengan argumentos básicos?**

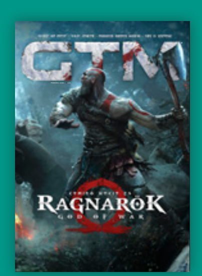
«No todos los juegos ahora deben tener argumentos complejos a la fuerza».

—Alejandro Morillas | Socio Papel #46

Por supuesto que **es bueno** que se traten temas complejos en los videojuegos, como en cualquier otro medio de expresión audiovisual. Sin embargo, creo que el género del juego influye bastante; creo que no todos los juegos ahora deben tener argumentos complejos a la fuerza.

Simplemente debemos mantener una industria en la que **los autores puedan contar lo que quieran** sin restricciones. Tan necesaria es la sencillez de la premisa de *Super Mario Odyssey* como la sensibilidad y profundidad de *What Remains of Edith Finch*, por ejemplo.

GTM
NÚM. 26 - FEBRERO 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
A FONDO
B. RUETE & I. MALLÉN
PULSA START
B. RUETE & I. MALLÉN
LEVEL UP!
JUANPE PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
HACIENDO EL INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
FERNANDO BERNABEU
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
MARC ARAGÓN
GAMER ENFURECIDO
JON A. ORTIZ
CARLOS LORCA
COLABORAN
RAMÓN MÉNDEZ
ALEJANDRA PERNIAS
FRANCHUZAS
GEMMA BALLESTEROS
MIGUEL ARÁN
JUAN C. SALOZ
ALEJANDRO REDONDO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
JUAN PEDRO PRAT
JAVIER BELLO
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
MIMI PINK
JAUME FONT ROSSELLÓ
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
ISRAEL MALLÉN
PROOF READING
FERNANDO BERNABEU

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

RODRIGO DÍEZ
HÉCTOR LÓPEZ
JUAN A. HURTADO
RUBÉN FÚNEZ
HODEI TIJERO
DAVID RIOJA
DAVID MARTÍNEZ
JUAN F. SÁNCHEZ
PABLO JIMÉNEZ
JOSÉ L. OJEDA
VALVANERA MORENO
ALBERT SÁNCHEZ
IVÁN FERNÁNDEZ
JAUME MINGOT
LÁZARO FERNÁNDEZ
EDUARDO MENDOZA
ENRIC LLOP
CARLOS MARTÍN
JUAN J. DOLZ
RUBÉN COSTA
PEDRO HERRERO
ADRIÁN TORRES
RAIMON MARTÍNEZ
MANUEL VALLEJO
XAVIER SOLÉ
PABLO FUERTES
JUAN R. ESPINOSA
ROQUE M. GUILLÉN
JORGE H. PEYRET
ALEJANDRO CEBRIÁN
ÁNGEL M. DE MIGUEL
MARC SÁNCHEZ
JESÚS I. GANDOY
ADOLFO FERNÁNDEZ
ELIEZER PLASENCIA
FRANCISCO FERNÁNDEZ
JUAN LILLO
LUIS I. ROCHE
DAVID LÓPEZ
ÓSCAR BUSTOS
Mª DEL CARMEN BELLIDO
JORDI BELTRÁN
SERGI MESTRES
DANIEL SÁNCHEZ
JAVIER PALACIOS
GABRIEL PÉREZ
DAVID RUIZ
JOAN LLORENS
JAVIER GARCÍA
SERGIO BIENZOBAS
ADRIÁN HERNÁNDEZ
SUSANA RAMÍREZ
ISMAEL ABAD
JORGE ENCUENTRA
DANIEL ROJO
MIKEL THOMEN
VIRGINIA MARTÍNEZ
JORDI LLOP
FRANCISCO FLOREZ
DAVID MOTA
ELI LÓPEZ
IVÁN VINAGRE
VÍCTOR FLORES
JOAQUÍN ASTETE
EDUARDO BRIALES
FRANCISCO LÓPEZ
VÍCTOR HURTADO
ADRIÁN DÍAZ
FERRÁN PERUGA
ADRIÁN JIMÉNEZ
PABLO ALBUIXECH
MARCOS CARBALLO
AITOR LÓPEZ
MANUEL BUITRAGO

MARIANO ESPERANZA
PABLO MOLINA
DAN-BEE LEE
ÁNGEL SAN MILLÁN
HUMBERTO GUILLÉN
JOSEP FRADE
SAMUEL MENA
ARTURO SÁNCHEZ
JOSÉ F. ALONSO
JAVIER MONFORT
RAMIRO DÍEZ
ADRIÁN CALVO
RAÚL MANERO
ÁNGEL FUNCIA
GERMÁN MARTÍNEZ
ANA MERCEDES DÍAZ
JAVIER MARTÍNEZ
ADRIÁN OJEDA
ENDIKA MONTOYA
JOSÉ M. ARCE
IVÁN PIQUERO
ALFREDO BERNABEU
IÑAKI ALBIZUA
PHILIPPE CHIDOYAN
MILLÁN DIGUELE
ÓSCAR COSTALAGO
MARCOS GUARDE
NACHO REQUENA
CARLOS RODRÍGUEZ
ORIOL PARDO
MARCOS ESTEBAN
FERNANDO CORZO
MARÇAL CANALS
SILVESTRE MONTIANO
JOAQUÍN RELAÑO
ALBERT MARINÉ
DIEGO VALENTÍN
GEMA LEÓN
ENRIQUE FERRER
DAVID MARTÍNEZ
DANIEL BUENO
RUBÉN SÁNCHEZ
GONZALO MUÑOZ
ANTONIO RUIZ
ARTURO GONZÁLEZ
MARC RENIU
JESÚS Y. TORRES
ANDRÉS VIÑAU
JAIRO LUGILDE
JUAN S. HEREDIA
FRANCHO CALAHORRA
ÓSCAR MARZAL
GABRIEL Gª-REDONDO
LUCÍA S. SAEZ
MAU RODRÍGUEZ
JOSÉ GARCÍA
DAVID NEIRA
DAVID OLIVA
SAMUEL MIRAVET
PATRICK SVENSSON
JOSÉ A. GONZÁLEZ
CARMEN SÁNCHEZ
FERNANDO M. ALONSO
RAÚL FERNÁNDEZ
ROQUE LARA
LUIS J. MORENO
MIGUEL ARÁN
ANTONIO ARTIGAS
GUSTAVO ORTEGA
CARLOS LORCA
ADRIÁN MACHADO
ASIER FERNÁNDEZ
IÑAKI BENDICHO
LOURDES LLOPIS

DANIEL RAMOS
ALBERTO GAMARRA
ALBA PAZ
ALEIX ROCA
RAFAEL CASTILLO
ADRIÀ URBINA
JORDI SALMERÓN
DAVID CIA
IVÁN MARQUÉS
CARLOS CAPELLÁN
DANIEL RETAMERO
ADRIÁN LÓPEZ
JUAN A. BLAYA
ENRIQUE EVANGELISTA
COLTON C. MARTÍNEZ
ALBERT MARX
JAVIER FRAGA
FRANCISCO CORRAL
RAFAEL DEL OLMO
CRISTIAN JIMÉNEZ
MIKEL CARPIO
JUAN V. HERRERA
JOEL IBÁÑEZ
DANIEL BARRIUSO
DANIEL GÁLVEZ
ALBERTO SAN SEGUNDO
CARLOS MORALES
TOMÁS SÁNCHEZ
PAU XAUBET
JOTA DELGADO
JUAN IBÁÑEZ
ANTONIO VALDENEBRO
DANIEL PERALES
RUBÉN CAMAÑO
BENJAMÍN MAÑAS
ANTONIO CRESPO
JOSÉ L. EGEA
DENNIS CUESTA
FERNANDO BERNABEU
SERGIO FERNÁNDEZ
ALEJANDRO ALTABER
FÉLIX BARRACHINA
JOSÉ M. MAGRO
MAIKEL FERNÁNDEZ
SERGIO LEÓN
MARC DOMINGO
FRANCISCO J. CERVERA
CRISTIAN LEGAZA
SERGI PERUCHO
CAMILO MAGDALENO
SANTIAGO SOUTO
PEDRO RUIZ
DIEGO BARRANTES
MANUEL HERMIDA
DAVID YÁÑEZ
SERGIO PERA
ISRAEL QUINTANA
ALEJANDRO RODRÍGUEZ
RODRIGO PEÑA
ALBA GRACIA
IVÁN FERNÁNDEZ
CHRISTIAN APARICIO
VICENT MENGUAL
JAVIER I. CALVO
AARÓN MOLEÓN
SALVADOR FERNÁNDEZ
NICOLÁS DE LA PEÑA
FRANCISCO J. GIL
XAVIER GRAS
CARLOS FERNÁNDEZ
JAMES PHELAN
SERGIO SANTIAGO
SALVADOR MAGDALENO
MANUEL SAGRA

GABRIEL PIEDRA
JOSÉ A. MANRIQUE
MERCEDES MORANTE
AARON REBOREDO
KENNY J. DÍAZ
JUAN POLO
ALONSO PÉREZ
MANUEL CASTILLO
INMACULADA ZAFRA
HÉCTOR MIRÓ
JUAN CARLOS UCEDA
MATEU GRAMUNT
MARTA SÁNCHEZ
MARCO ANTONIO F.
DAVID CERVERA
ROBERTO CABO
ROBERTO MENDIOLA
ADRIÁN VIDUEIRA
JOSÉ ÁNGEL DÍAZ
DENNY SOTO
ÁLEX MOYA
JERÓNIMO URQUIZA
JOSÉ M. MUÑOZ
GUILLEM POU
VICENÇ SANZ
FRANCISCO GONZÁLEZ
ÁNGEL ALCUDIA
ALEJANDRO MUNIESA
JULIÁN BLANCO
FRANCISCO GONZÁLEZ
JESÚS PALOMO
JOAQUÍM NAVARRO
DAVID RASCÓN
JUAN BUSTAMI
ASIER HERNÁNDEZ
ÁNGEL S. MURCIA
ALFONSO ROPERO
JAVIER NAVARRO
AARÓN RAMOS
SERGIO SAMPEDRO
VÍCTOR D. MARTÍNEZ
SERGI DÍAZ
JORDI CARRES
ALEJANDRO TEJERINA
SERGI SIN
ÁNGEL MONLLOR
JOSÉ M. CASTRO
MOISÉS SÁNCHEZ
ARÁN CASTELLÀ
DANIEL RAMÍREZ
JULIO SANZ
JESÚS MUÑOZ
ERNESTO MARTÍN
PEDRO MIRANDA
HUGO MUÑOZ
ISRAEL MALLÉN
JAVIER ESTEBAN
DIEGO GONZÁLEZ
PAU DAMIA
DANIEL VILLAVERDE
MARCOS SÁNCHEZ
ÁLVARO CATALÁN
EDUARDO MOYA
DAVID BARRANCO
CARLOS CASTILLO
ALBERT PERO
ANTONIO LIMÓN
EDUARDO SANTIAGO
DIEGO OUBIÑA
CARLOS ROMERO
VÍCTOR SALADO
ÓSCAR MATAIX
JUAN C. SÁNCHEZ
XABIER LINAZASORO

CARLOS A. ROSENDO
JESÚS LÓPEZ
ALEJANDRO REDONDO
LUIS ESTEVE
DAVID JUNCÀ
ROGER LARRIBA
JUAN MANUEL NÚÑEZ
RAFAEL RODRÍGUEZ
ANTONIO J. LOZANO
ÁLVARO AGUILAR
JAVIER REQUENA
URKO RIVAS
DAVID V. PRADILLO
JONATHAN RIVAS
ROBERTO DIAS
CARLOS AGUADO
FRANCISCO J. BLANCO
JOSÉ L. AYUSO
GUILLERMO APARICIO
RAÚL CARNEROS
ÁLVARO M. GUIÑÓN
DIEGO GONZÁLEZ
ARIADNA AGUILERA
DARÍO HERRERA
JUAN L. MIRAVALLES
RICARDO GUZMÁN
SANTIAGO DE VICENTE
ÁLVARO MORAL
DAVID VACAS
MICHAEL VILLALTA
AMÉRICO FERRAIUOLO
FRANCISCO J. GARCÍA
IGNACIO DE MIGUEL
ISMAEL PÉREZ
JORGE BALLESTEROS
CRISTIAN GONZÁLEZ
FERNANDO DEL MOLINO
MANUEL POLVILLO
MARINA MARTÍNEZ
NÉSTOR MASO
JUAN C. GIRÓN
DIEGO GIMÉNEZ
CARLES DOMINGO
BEATRIZ TIRADO
GUILLERMO DE MARÍA
JAVIER SOLER


ATREUS

